

POWERPLAY

Die Nr.1
der Computerspiele- und
Videospiele-Magazine

Markt & Technik
DM 6,50
öS 50,- / sfr 6,50
Lit. 8400 / hfl 8,-
dkr 35,- / fmk 32,50

Rummel im Tunnel



- **Ambermoon**
- **Dark Sun**
- **Dungeon Hack**
- **Hired Guns**

Dinodinner



**T-Rex-Test: Das
Spiel zum Megahit**

Quark Express

**DEEP
SPACE 9**

**Star Trek: Die
dritte Generation**

Im Rausch der Tiefe

Aces of the Deep

VOLLES ROHR: DYNAMIX' U-BOOT-SIMULATOR TAUCHT AUF



Aufschwung Ost!

Chartbreaker!

Magic Of Endoria!



(* Larry's neueste Scheibe!)

Es ist der 9.11.1989. Die Mauer ist gefallen,
eine atemberaubende Entwicklung beginnt.
Jetzt hast Du die Chance, den *Aufschwung Ost* zu schaffen.
Die virtuelle Wiedervereinigung. Mit den authentischen
Wirtschaftsdaten und Fakten der Stunde 0.
Unglaublich realistisch. Top Grafik.

Die Faszination des Music-Business.
Du wirst Manager der angesagtesten
Newcomer-Band Deutschlands. Du checkst TV-
Interviews, verhandelst Plattenverträge und Live-
Konzerte und suchst Sponsoren für Deine Stars.
Dein Ziel: Der Mega-Hit, der *Chartbreaker* des Jahrzehnts.
Super Grafik, Original-Musik, tolle Texte.
Entwickelt mit den Profis von Sony Music!

Sei geschickt wie ein Elf, schlau
wie Merlin und stark wie Herakles - sonst
wird Deine magische Truppe mit infernalischem
Getöse geschlagen im Entscheidungskampf um die
Magic Of Endoria. Wer alle schnellen Strategie-
spiele beherrscht, darf sich bald auch an diese
ultimative Herausforderung wagen.

SUNFLOWERS

IM VERTRIEB VON BOMICO

089-32909987

the fast



A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str. 92
D-85748 Garching
Tel.: 089-32909981
Fax: 089-32909990

Abolcener München:
M80, Steinstr. 3
Tel.: 089-6886846

vorhaben, Preisänderungen möglich.
 Inland: Lieferung gegen Vorkauf oder Eurocheck,
 Nachnahmeversandpost;
 bis 2 Stück 10,-, ab 3 Stück 17,-;
 Eurocheckversandpost;
 anzahlunabhängig DM 8,-;
 ACHTUNG: nur EC, Preis: + 15% + DM 17,-;
 engl. Version; engl. Version mit d. Anleitung;
 d. komplett deutsche Version.
 XXXX3...PC, XXXX6...CD.



Artur: 26183 DM 85,85



Artur: 25723 DM 79,85



Artur: 29383 DM 99,85



Artur: 26186 DM 119,85



Artur: 26183 DM 85,85



Artur: 25963 DM 79,85



Artur: 25963 DM 79,85



Artur: 25963 DM 79,85



Artur: 26183 DM 85,85



Artur: 25963 DM 79,85



Artur: 25963 DM 79,85



Artur: 25963 DM 79,85

intern

Herzflimmern

Fix und Fertig:
Die **POWER PLAY**
Hotline Crew
nach ihrem
ersten Einsatz



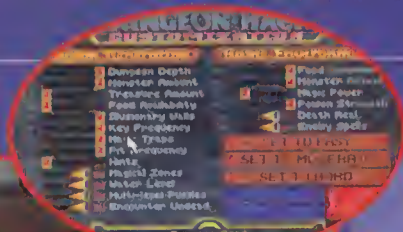
◆ Hilfe, wir liegen in den letzten Zügen. Immer, wenn die Weihnachtszeit dräut, die Nächte länger werden und die Tage kürzer, bricht in der **POWER PLAY**-Redaktion hektische Betriebsamkeit aus. Wir basteln dann nicht nur an der besonders dicken Festausgabe, sondern produzieren gleichzeitig unseren Jahresrückblick. "Die 100 besten Spiele von 1993". Immer noch nicht ganz ausgelastet – "Geschlafen wird nächstes Jahr" – fabrizieren wir in diesem Herbst zusätzlich ein Sonderheft zum Schwerpunktthema "CD-ROM-Unterhaltung". Inzwischen macht sich der Schlafentzug im Kollegenkreis durch erste Ausfallerscheinungen bemerkbar. Mike "MS-DOS" Hengst ging fremd und kaufte sich tatsächlich einen Macintosh "Centris 660 AV" – der Kredit ist voraussichtlich im Jahr 2002 abbezahlt. Noch toller erwischte es Sönke, der jetzt in seiner spärlichen Redakteursfreizeit ein Jura-Fernstudium per Modem betreibt und von einer Zweitkarriere als Rechtsverdreher träumt. Bei soviel geistiger Verwirrung wollten wir wenigstens Euch helfen und haben kurzerhand eine neue "Tips & Tricks-Telefon-Hotline" aufgebaut. Alles weitere dazu im Heft.

Durchblick und Orientierung in allen Lebenslagen
wünscht Euer

POWER-PLAY-Team



Geschafft:
Das jährliche
Nachschlagewerk



Aktuell

★ Schöner tauchen mit Dynamix: Aces of the Deep	8
Der dreidimensionale Action- Spaß: Terminator Rampage	10
Fliegender Teppich: Magic Carpet	12
Ein Klassiker kehrt zurück: Achron Ultra von SSI	14
Montezumas Rache: Inca 2	18
News	20

Story

★ Lauflos im Weltall: Deep Space Nine	116
Grabgesang und Trauermarsch: Amiga tot?	140

Rubriken

Doc Düse	91
Editorial	5
Headware: Multimediale Infos	152
Hitparade	29
Impressum	90
Inserentenverzeichnis	90
Leserbriefe	145
Vorschau auf die kommende Ausgabe	158

Computerspiele- tests

A. Chicken	98
★ Ambermoon	37
Bobs Bad Days	64
Brutal Sports Football	46
★ Dark Sun	30
Dracula	62
Dungeon Hack	40
Fantasy Empire	58
★ Hired Guns	42
★ Jurassic Park	52
Kasparov	108
Masters of Orion	44
Overdrive	104
Pax Imperia	50
Prime Mover	106
Return to Zork	100

32

**Dungeon Hack: SSI bring die
Monsterprügelei auf den Punkt**



32

**Fantasy Empire:
Ein Ritter im
Sonderangebot**

◆ 12 ◆

32

**Magic Carpet:
Mit dem fliegenden
Teppich über das
Buifrog Märchenland**





32

Dark Sun:
Auf der
Fantasywelt Athas
holt man
sich schnell einen
Sonnenbrand

Powertips

Computerspieletips

A-Train	82
Comanche	79
Eishockey Manager	74
Lands of Lore	66
Pirates Gold	79
Syndicate	77
Syndicate	82
The Legacy	76
Transarctica	82
Walker	79

Videospieletips

Mario Allstar Challenge	83
Road Runner's Death Valley Rally	87
Tecmo Super NBA Basketball	88

Videospieletests

Aladdin	128
FiFa Soccer	138
Gunstar Heros	132
Landstalker	134

Silverball	110
Speedracer X	102
Theatre of Death	56
Wiz'n'Liz	97
World War II	48
Kurztests Computerspiele	
Alien 3	112
Dogfight	112
F-117	113
Gateway 2	113
Goal!	114
Jack the Ripper	114
Streetfighter 2	115
Yo! Joel	115

32

Landstalker: Mit genügend
Sprungkraft kommt man durch
jeden Geschicklichkeits-Level



◆ 12 ◆





**Dynamix taucht unter:
Nach drei gelungenen
Flugsimulationen gehen die
Mannen aus Oregon endlich
ins Wasser.**

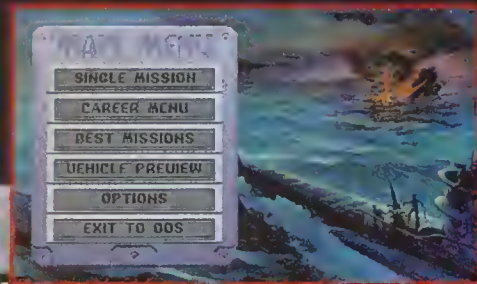


Der zweite Weltkrieg war ein kontinentaler Krieg – die Hauptziele wurden an den Landfronten erreicht. Die Kampfhandlungen auf See hatten aber, auch wenn sie nicht von kriegsentscheidender Bedeutung waren, großen Einfluß auf den Verlauf des Krieges. Dabei gilt für die deutsche Marine unbestritten die Feststellung, daß sie in Struktur, Stärke und Kampfkraft den Anforderungen der Seeschlachten weder zu Beginn noch zu irgendeinem

anderen Zeitpunkt gewachsen war. Das wußte auch ihr Oberbefehlshaber, Großadmiral Raeder, und das wußte sein Nachfolger, Großadmiral Dönitz, der seinen Untergebenen bis zum bitteren Ende das Raederwort aufzwang: "...mit Anstand zu sterben verstehen und damit die Grundlage für einen späteren Wiederaufbau zu schaffen...". Die Bilanz des

Fiaskos sollte vor allem Deutschen zu denken geben: Die Kriegsmarine verlor 4 Schlachtschiffe, 9 Kreuzer, 27 Zerstörer, 68 Torpedoboote, 152 Schnellboote, 291 Raumfahrzeuge und 1563 Handelschiffe mit über 3 Millionen Bruttoregistertonnen. Der groß angelegte U-Boot-Krieg endete ebenfalls in einer totalen Niederlage: Von 1171 deutschen U-Booten kehrten 968 niemals heim. Dabei begann die hinterhältige Untersee-

schlacht für die Nazis so vielversprechend. Nachdem am 3. September 1939 der Passagierdampfer "Athenia" von einem deutschen U-Boot versenkt wurde und mit diesem Kriegsverbrechen das Londoner U-Boot-Abkommen ignoriert wurde, machten die deutschen U-Boote im Atlantik gnadenlos Jagd auf alliierte Frachter und Kriegsschiffe. Doch die Erfolgsmeldungen wurden immer seltener. Die Alliierten beweg-



**Unter Wasser
wird es krasser:
Während der
torpedierte Tanker
absäuft, starten
die Jagdbomber**



ten sich nur noch in großen Geleitzügen mit Luftunterstützung und gaben den U-Booten kaum eine Chance. Ab Mai 1943 wurde die deutsche Atlantikflotte, dank eines neuen Funkpeilgerätes, des 9-cm-Radars und neuer Waffen (Raketen, Torpedos) fast vollständig aufgegeben. Hitlers großangelegter U-Boot-Plan schlug fehl, so wie alles, was sich der Diktator ausdachte.

Auf Computern wurde dieser U-Boot-Krieg lediglich in *Wolfpack* verewigt. Das Fehlen eines Campaign-Modus und die unterbelichtete Realitätsnähe schreckte Simulationsliebhaber jedoch ab. Die *Red Baron*- und *Aces-over-the-Pacific*-Schöpfer von Dynamix wollen es nun besser machen. Mit *Aces of the Deep* (ehemals *Seawolfs* und *Graue Wölfe*) steht uns ein U-Boot-Simulator

Die drei Konkurrenten im Vergleich

	Silent Service 2	Wolfpack	Aces of the Deep
Simulierte U-Boot-Nation	USA	Deutschland/USA	Deutschland
Historische Einbettung	gut	mäßig	sehr gut
Mission Builder	nein	ja	ja (Add-on-Disk)
Historische Missionen	ja	nein	ja
Schliffe und U-Boote steuern	nein	ja	nein
Campaigns	ja	nein	ja
enthaltene Flugzeuge	keine	keine	7
enthaltene U-Boote	8	3	mehr als 4
Soundeffekte	7	8	mehr als 20
Sprachausgabe	ja	nein	ja (deutsch)
Schiffsgrafik	digitalisierte Schiffe	gezeichnete Schiffe	3-D-Schiffe
Landgrafik	keine	Bitmap	Texturen

verwendet. Neben detaillierten Vektorgrafikschiffen wird sowohl Wellengang als auch das Wetter simuliert und in ersten Demos äußerst beeindruckend dargestellt. Ebenfalls neu und nicht minder spannend ist die

Einbindung von Fliegerkräften in die Simulation. Wer meint, es wäre gefährlich, gegen Wasserbomben werfende Kreuzer zu kämpfen, sollte schon mal abtauchen: Flieger sind schneller als Schiffe,

sehen die U-Boote recht gut und können zielgenauer bomben.

Neben Dutzenden Soundeffekten, wie Wasserbombeneinschläge oder das Knacken der Außennaht, wenn es in die Tiefen des Atlantik geht, wird in *Aces of the Deep* gesprochen. Da Ihr ein deutsches U-Boot befehligt, wird auch Deutsch gesprochen.

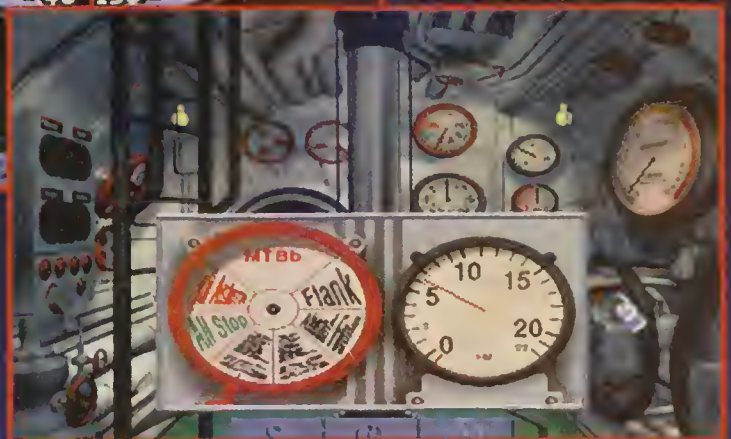
Für die ferne Zukunft hat Dynamix neben einem Mission Builder diverse Zusatzdisketten, unter anderem *Secret Weapons of the U-boatwaffe*, angekündigt. Wasserratten dürfen sich schon mal die Gummistiefel überstreifen und das Torpedorohr ölen – *Aces of the Deep* hat scheinbar das Zeug zum Klassiker. *kn*



ins Haus, der in Sachen Realitätsnähe und historischer Einbettung unangefochten an der Spitze stehen soll. Vom Spielaufbau erinnert *Aces of the Deep* an altbekannte Dynamix-Flugsimulationen. So dürft Ihr als Käpt'n eines deutschen U-Bootes in gewohnter Manier Trainings- oder Einzelmisionen starten. Der Campaignmodus erinnert ebenfalls an die der Vorgänger. Neu und sehr beeindruckend ist das grafische System, was Dynamix in *Aces of the Deep*

Noch lacht er, der Frachter, bald aber kracht er

Beste Grüße von Hauke Landunter: Unser Torpedo hat gegessen



Name: Aces of the Deep
Hersteller: Dynamix
Systeme: MS-DOS
Erscheinungstermin: 1. Quartal 1994

THE TERMINATOR

Tod dem Terminator: In Bethesdas Actionspektakel Terminator Rampage sagt Ihr Skynets Killermaschinen den Kampf an.

Arnold Schwarzenegger in Nöten: Weltweit wird der neueste Film (*The Last Action Hero*) mit dem australischen Muckie-Export als Hauptdarsteller in der Luft zerrissen. Zähneknirschend kriegen jetzt schon einige Softwarefirmen, die sich mit einem dicken Batzen Bargeld eine *The Last Action Hero*-Lizenz eingekauft haben, kalte Füße: Wer will schon ein Spiel zum Superflop des Jahres? Die Companys, die noch eine Lizenz für den Schwarzenegger-Megahit *Ter-*

minator 2 im Stahlschrank haben, sind hingegen fein raus. Nach dem Überraschungserfolg von *Terminator 2029*, zückt die Firma Bethesda Software ein weiteres Action-As um die futuristischen Killermaschinen aus dem Ärmel. In *Terminator Rampage* darf und muß hemmungslos geknallt werden. Spielte im Bethesda-Vorgänger noch ein Hauch Taktik und Überlegung eine entscheidende Rolle, kommt's beim künftigen Terminator-Jäger hauptsächlich auf schnelle Reflexe und ein gut gefülltes MG-Magazin an. Technisch orientiert sich *Terminator Rampage* am Vorbild des neuesten ID-Spiels *Doom*

In hastg'er Eile laden wir, steht doch bald ein Terminator hier

RAMPAGE

Und willst Du nicht mein Freund sein, werf' Ich Dir eine Granate rein



(stellten wir bereits in der *POWER PLAY* 7/93 vor). Per Maus steuert Ihr den Terminatoren-Verschrotter auf der Suche nach den tödlichen Maschinenmonstern durch flüssig scrollende 3-D-Levels. Dabei ist nicht etwa nur ein kleiner Bildausschnitt à la *Ultima Underworld* zu sehen, bei *Terminator Rampage* soll der komplette Bildschirm benutzt werden. Eine kleine Anzeige

erteilt Euch Auskunft über die aktuelle Gesundheit Eurer Spielfigur und den noch vorhandenen Munitionsvorrat. Die aktuelle Waffe, die Ihr mit Euch herumschleppt, schwingt ebenfalls in 3D am unteren Bildrand bei jedem Schritt mit. Tauchen Gegner auf, wird die Konstitution des Feindes eingeblendet. Unterwegs stolpert Ihr aber nicht nur über miese Vernichtungsmaschinen, sondern findet frische Munition, eine neue Waffe oder gar einen Verbandskasten, mit dem Ihr Eure Wunden verarzten könnt. *mh*



Skynet macht schlapp: Zwischenbilder gehören zum Spiel

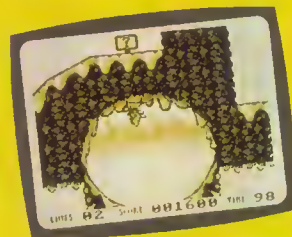


Mit der Chain-Gun in der Hand ziehen wir durch's Future-Land

Name:	Terminator Rampage
Hersteller:	Bethesda Software
Systeme:	MS-DOS
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

Dalli, Dalli!

**POWER
GAMES**



»Arriba, Arriba, Andele, Andele!«
Die schnellste Maus der Welt muß ihre Freunde aus den mächtigen Krallen des bösen Rattenkönigs befreien. Um das Lösegeld zu zahlen, muß Speedy Gonzales™ so viel Käse wie möglich mausen. Leite Speedy Gonzales™ durch sechs heimtückische Gebiete, und überwinde die schwierigsten Hindernisse.
Mach dich jetzt bereit für die letzte Käseherausforderung!

Eine dreidimensionale, perfekte Simulation aufregender Luftkämpfe, die durch einen ultraschnellen digitalen Signalprozessor (DSP) angetrieben wird. Flugzeuge eines unbekannten Landes sind in unseren Luftraum eingedrungen und greifen nun ohne ersichtlichen Grund an. Es ist jetzt deine Aufgabe, eines der vier fortschrittlichsten Flugzeuge zu steuern. Wehre dich gegen die Angriffe, finde die Identität der Feinde heraus, und mache sie kampfunfähig. Das Schicksal der Welt liegt in deinen Händen. Alarmstart!



Edgar Ektor versucht sich für seinen Ausstoß aus der Zirkuswelt zu rächen, indem er die Herrschaft über die Welt der Unterhaltung übernehmen will. Nur Aero der Akrobat ist in der Lage, Ektors Pläne zu durchkreuzen – doch die Show muß weitergehen! Deshalb muß Aero die Fallen unschädlich machen, während er dem Publikum seine Künste vorführt. Doch zu Ektor gesellt sich Zero, der sich dafür rächen will, daß Aero seine Nummer übernommen hat. Hilf Aero dem Akrobat auf die Sprünge, und Sorge dafür, daß die Freiheit der Zirkuswelt erhalten bleibt!



Lizenzen:
LOONEY TUNES, characters names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992, 1993

Magic Carpet

Beim Barte des Propheten: Kaum aus dem syndikalen Polizeistaat der Zukunft zurück, entführen uns die Großwesire von Bullfrog in die Welt der Haremsdamen und Kalifen.



Entwicklungsteam.

Flugsimulationen haben einen entscheidenden Nachteil: Will man sich halbwegs frei wie ein Vogel in die Lüfte erheben, dann ist man angewiesen auf Triebwerksleistung, Nachbrenner, Flügelauftrieb und dergleichen andere physikalische Unwägbarkeiten mehr. Probleme, die Scheich Harun al Raschid mit seinem magischen Teppich nicht hat. So ein Sagen-Wesir rollt seinen Webperser aus und erhebt sich schwerelos in die Tausendundeine Nacht. Angetrieben wird so ein



Teppichgefährt von nichts als oktagonen Zauberkraften, dem eisenharten

Willen des arabischen Piloten und der Allmacht Allahs.

Ein Fluggefährt ganz nach dem Geschmack von Peter Molyneux und seinem Bullfrog

Die bastelten um einen fliegenden Teppich, spätestens seit Disneys "Alladin" ein Erfolg in aller Munde, schnell einen eigenen Simulator. Und getreu dem Motto, daß Bullfrog nur innovative und originelle Programme produziert, erwartet uns ein atemberaubender Ritt quer über eine fantastische Sagenwelt. Bevor Ihr Euch in die Lüfte erhebt, gibt's im Vorspann wichtige Hinweise über die zu erfüllenden Aufträge. Auf einem magischen Übersichtsglobus wird das nächstmögliche Einsatzgebiet ausgesucht, und die Jagd kann beginnen, denn *Magic Carpet* ist ein ungewöhnliches Ballerspiel.

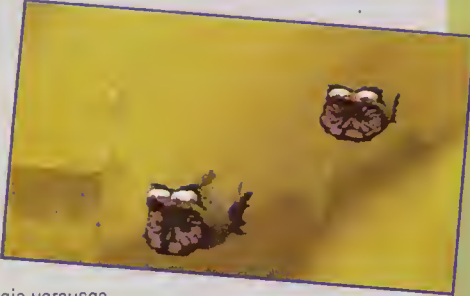
Ihr seht den Teppichreiter schräg von hinten und steuert vorzugsweise mit Joystick oder Tastatur und Maus. Rechts oben am Bildschirmrand wird eine kleine Übersichtskarte mit allen potentiellen Feinden der näheren Umgebung eingeblendet, der Hauptbildschirm bleibt für die 3-D-Sicht reserviert, einer Mischung aus Voxel-Space und Texture-Mapping. So düsen wir über verschneite

Das haben wir gleich, sprach der Scheich: Im Anflug auf Bagdad.



Creation

Ein wahrer Künstler ist für neue Anregungen immer aufnahmebereit. In diesem Sommer hat Peter Molyneux seinen Urlaub in einem Tauchcamp am Roten Meer verbracht. Kaum wieder an der Wasseroberfläche, kam ihm die Idee zu einem neuen "God-Game". Nach *Populous*, *Powermonger* und *Syndicate* geht's jetzt deutlich friedlicher zur Sache. *Creation* versetzt uns in die Frühzeit des Planeten Erde. Das Leben schickt sich gerade erst an, die Ozeane zu verlassen und das Land zu erobern. Unsere Aufgabe, als Genetischer Gott dafür zu sorgen, daß es den lieben Fischlein und angehenden Amphibien an nichts mangeln möge. Ähnlich wie bei *Magic Carpet*, können wir uns auch in *Creation* völlig frei bewegen, nur diesmal treiben wir unter Wasser unser Unwesen. Genug göttliche Energie vorausgesetzt, können wir z.B. Berge versetzen, in die Genetik der Tiere eingreifen oder unterlegenen Fischschwärmen gegen andere Raubfische beistehen. Bullfrogs Ozean ist mit unzähligen Fischen, Korallen und Molusken angefüllt, an den Küsten brechen sich die Wellen, und die Lichtstrahlen der Sonne begleiten uns bei jedem Tauchgang, bis wir in den trüben Tiefen der See verschwinden. Mit einem Wort – wunderschön. **vw**

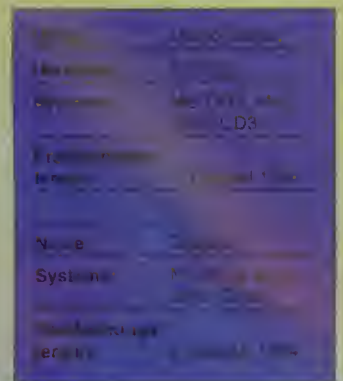


Global:
Sightseeing
mit dem
Turbo-
Teppich



Wälder im hohen Norden ebenso wie über Oasen in der Wüste, unendliche Ozeane und arabische Märchenstädte. Unser Held kann sich völlig frei auf der Welt bewegen und sich ausgiebig um die anwesenden Bösewichter kümmern. Unsere Waffe dabei, ein magischer Feuerball, mit dem wir tüchtig abfackeln können. Obwohl vom Spielprinzip eher konventionell, kann *Magic Carpet* technisch sofort überzeugen. Wer sich ersteinmal in die Lüfte erheben hat, wird so schnell nicht mehr aufhören wollen. – Das Gefühl des freien Gleitens ist einfach unwiderstehlich und kam so ursprünglich noch in keinem anderen Computer-

spiel rüber. Man darf gespannt sein, was Bullfrog noch alles an versteckten Gimmicks in *Magic Carpet* einbaut. **vw**



Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 · 81543 München · Tel. 089/6645-30 · Fax -62
Ladenverkauf · 80333 München · Theresienstr. 152 · Tel. 089/522787

IBM / PC				SUPER NES				MEGA DRIVE				MEGA-CD					
A-Train	DV	95,00	Space Hulk	DA	79,00	Addams Family 2	dt	109,00	Pit Fighter	dt	69,00	Univ. Adaptor Pro (60Hz)	uk	45,00	Snapper Joypad	dt	29,00
Aces over Europe	DV	74,00	Space Quest 5	DV	67,00	Alien 3	dt	109,00	Race Drivin	dt	69,00	Aladdin	dt	109,00	Afterburner 3	dt	89,00
Airbus A320 USA	DA	85,00	St. Thomas	DV	79,00	Aliens vs. Predators	dt	109,00	Road Riot 4WD	dt	69,00	Alien 3	dt	84,00	Batman Returns	dt	99,00
Alone in the Dark 2	DV	89,00	Street Fighter 2	DA	59,00	Arcana	us	72,00	Sim City	dt	87,00	Bubsy	dt	99,00	Chuck Rock 2	dt	99,00
Battletoads	DA	51,00	Strike Com. Tactical Opt.	DA	39,00	Asterix	dt	105,00	Star Wars	dt	115,00	Captain Planet	dt	89,00	Ecco the Dolphin	dt	89,00
Bethoven	DV	79,00	Stronghold	EV	69,00	Batman Returns	dt	109,00	Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00	Chuck Rock 2	dt	105,00	Final Fight	dt	89,00
Betrayal at Krondor	DV	74,00	Subwar 2050	DA	95,00	Beethoven	dt	109,00	Star Wing	dt	99,00	Cool Spot	dt	99,00	Jurassic Park	dt	89,00
Body Blows	DA	55,00	Syndicate	DV	77,00	B.O.B.	dt	99,00	Streethunter 2 Turbo	dt	129,00	Crash Dummies	dt	99,00	Prince of Persia	us	89,00
Burntime	DV	82,00	Wallsfree Manager	DA	79,00	Bubsy	dt	99,00	Striker	dt	109,00	Davis Cup	dt	105,00	Robo Aleste	dt	99,00
Christoph Columbus	DV	86,00	Wing Comm. Academy	DA	69,00	Bulls vs Blazer	dt	99,00	Sunset Riders	dt	129,00	Double Dragon 3	dt	99,00	Silpheed	dt	85,00
Cyber Race	DV	79,00	X-Wing Mission Disk 2	DV	42,00	Conqos Caper	dt	99,00	Super Slap Shot	us	119,00	F-15 Strike Eagle 2	dt	105,00	Sonic CD	dt	89,00
Der Schatz im Silbersee	DV	85,00	K-Wing Upgrade Kit	DV	55,00	Cool Spot	dt	119,00	Tazmania	dt	119,00	Flashback	dt	109,00	Terminator 1	dt	99,00
Die Siedler	DV	79,00			Crash Dummies	dt	115,00	Terminator 1	dt	119,00	Flintstones	dt	105,00	Thunderhawk	dt	99,00	
Eishockey Manager	DV	79,00			Cybernator	dt	113,00	Terminat. 2	dt	116,00	Gunstar Heroes	dt	105,00	Wolfchild	dt	99,00	
Elite 2	DA	69,00			E.V.O.	us	129,00	Tiny Toons	us	79,00	Hardball 3	dt	99,00	Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	509,00	
Fields of Glory	DV	85,00	Comp. Pro Joystick	59,00	George Forman's Boxing	dt	109,00	Total Carnage	dt	119,00	Jack Nicklaus Golf	dt	89,00				
Fire and Ice	DA	58,00	Gravis Gamepad	45,00	Home Alone	dt	109,00	Trolls	dt	99,00	Jungle Strike	dt	109,00				
Flight Simulator 5.0	EV	89,00	Gravis Joystick schwarz	69,00	Home Alone 2	dt	109,00	Turtles	dt	135,00	Jurassic Park	dt	105,00				
Freddy Pharkas	DV	62,00			Hunt for Red October	dt	109,00	Turtles Touarn. Fight.	dt	135,00	Mazin Wars	dt	105,00				
Goal!	DV	65,00			James Bond Jr.	dt	69,00	Utopia	dt	119,00	McDonald's Global Gl.	dt	84,00				
Hattrick!	DV	79,00			Jim Connors Pro Tennis T.	dt	109,00	We're Back	dt	109,00	Micro Machines	us	79,00				
Humans Race St. Alone	DV	49,00			109,00			Where I. L. W. Is Carmen	dt	119,00	Mig 29	dt	89,00				
Jurassic Park	DV	68,00			Joe & Mac	us	79,00	World Commander	us	79,00	Mortal Combat	dt	109,00				
Lands of Lore	DV	65,00			King Arthur's World	dt	109,00	World Cup Soccer	dt	119,00	NBA Allstar Challenge	dt	87,00				
Links 386 Innbr. Cooper	EV	42,00			Lemmings	dt	109,00	Zelda 3	dt	99,00	NHLPA Hockey 94	us	105,00				
Lost Vikings	DV	83,00			Mickey's Challenge	dt	129,00	Zombies	dt	113,00	Ottifants	dt	99,00				
Lost in Time 1&2	DV	85,00			Monopoly	us	79,00				Robocop 3	dt	99,00				
Lothar Mathäus	DV	69,00			Mortal Combat	dt	129,00				Rocket Knight Adventure	dt	95,00				
Lotus Turbo Challenge 3	DA	66,00			NBA Allstar Challenge	dt	109,00				Shinobi 3	dt	109,00				
Maniac Manison 2	DV	85,00			Nig. Mansell's World Cup	dt	113,00				Simpsons Bart's Nightm.	dt	99,00				
Master of Orion (Starlord)	EV	89,00			PGA Tour Golf	dt	109,00				Streethunter 2	dt	129,00				
Might & Magic 5	DV	89,00									Strider 2	dt	99,00				
Mortal Kombat	DA	65,00									Team USA Basketball	dt	99,00				
NHL Hockey	DA	79,00									Turtles Tourn. Fighters	dt	113,00				
Pacific Strike	DA	85,00									Ultimate Soccer (1-8 Sp.)	dt	99,00				
Pinnball Dreams	DA	89,00									WWF Royal Rumble	dt	109,00				
Pirates Gold	DV	89,00									Wimbledon	dt	105,00				
Privateer	DV	85,00									Zombies	dt	89,00				
Privateer Speech Park	DA	39,00															
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,00															
Sam & Max	DV	75,00															
Seel Team	DA	79,00															
Sensible Soccer	DA	84,00															
Sim Farm	EV	65,00															
Aufschwung Ost	DV	PC	69,00	Amiga	59,00												
Railway Challenge	DV	PC	69,00														
Crystals of Endoria	DV	PC	79,00	Amiga	69,00												

ZUBEHÖR			
Comp. Pro Joystick	59,00	Gravis Gamepad	45,00
Gravis Joystick schwarz	69,00		

IBM CD-ROM			
7th Guest	DA	109,00	
Big 100	EV	58,00	
Blue Force	DA	69,00	
Burning Steel	DV	93,00	
Burntime	DV	86,00	
Championmaster 3000	DA	85,00	
D'Gener. & Mario is Mis.	EV	49,00	
Die Schöne u. d. Biest	EV	89,00	
Eye of the Beholder 3	EV	75,00	
Freddy Pharkas	DA	79,00	
History Line	DV	63,00	
Iron Helix	DA	79,00	
Kings in the Fast Lane	EV	49,00	
Jonas Quest 6	DA	95,00	
Kings Quest 5	DA	49,00	
Legend of Kyryndia	DV	79,00	
Lollypop	DA	69,00	
Maniac Manison 2	DV	95,00	
Monkey Island 1	EV	49,00	
Patnzier	DV	85,00	
Rebel Assault	EV	88,00	
Return of the Phantom	EV	95,00	
Super Strike Commander	DA	93,00	
Turrican 2	DA	65,00	

Ladenlokale (Preise variieren)			
01159 Dresden	Resewitzer Str. 46	Tel.	0172/3582845
32423 Minden	Markt 13	Tel.	0871/21648
80333 München	Theresienstr. 152	Tel.	089/522787
82319 Starnberg	Tutzingen-Hof-Platz 3	Tel.	08151/29772
86551 Alchach	Martinst. 31	Tel.	08251/53280
96215 Lichtefels	IL-Müller-Str. 13	Tel.	09571/83964
96515 Sonneberg	Bernhardstr. 42	Tel.	03675/802936

ZUBEHÖR			
Act. Replay Pro Megadr.	dt	109,00	
Maverick 3 Joystick	dt	35,00	
Mega Drive 2 (o. Spiel)	dt	109,00	
Mehrfachservices per Telefon			
- An- und Verkauf v. gebr. Spielen			
- Vorbestellungen möglich			

- Blitzservice -			
Bestellungen vor 16 Uhr			
werden am selben Tag versandt			

Händleranfragen erwünscht			
---------------------------	--	--	--

Wir verkaufen auch: Game Gear, NES und Gameboy Spiele

Händleranfragen erwünscht

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS DM 9,- (Neue Bundesländer DM 12,-) zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 15,-. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder DM 2,- in Briefmarken.

ARCHON

strikes back



Paul Reiche's Monster-schach ist längst zur Softwarelegende geworden. SSI sicherte sich die Rechte und beglückt uns mit einer grafisch aufgepeppten VGA-Version.

Seit mehr als 10 Jahren ist Paul Reiche's Strategiespiel *Archon* ein Begriff in der Welt der Bits und Bytes. C-64-Enthusiasten werden sich sicher noch wärmstens an durchgemachte Nächte und heißgespielte Joysticks erinnern. Besonders im Zwiespieler-Modus war die damalige Mischung aus Schach- und Monsterkampf fast unwiderstehlich, wenn auch die Grafik der 8-Bit-Version gezwun-

germaßen noch etwas krümelig daherkam. Doch selbst das konnte echte Freaks nicht abschrecken. Wer sich damals über die arg spärliche Grafik kost aufregte, darf bald aus dem Vollen schöpfen: SSI bietet eine visuell und akustisch gehörig aufgemotzte 256-Farben-Version, die noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll.

Die Idee zu *Archon* bezog Reiche, seines Zelchens Star-

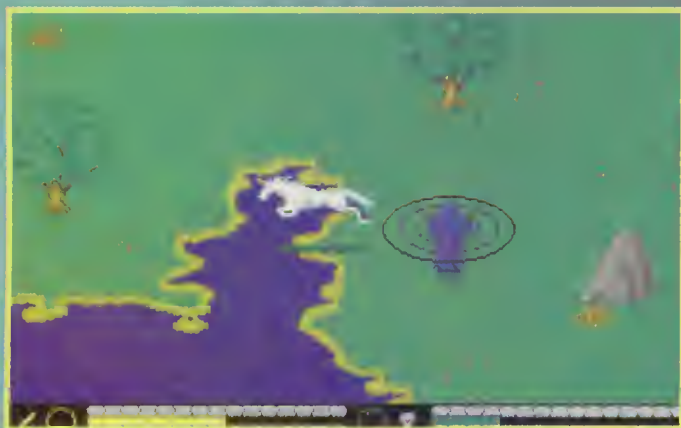
Wars Freak, aus dem holographischen Schachspiel, an dem sich 3PO und Chewbacca an Bord des Millennium Falcon im ersten Teil der Star Wars Trilogie vergnügten. Die erste legendäre Ur-Version wurde übrigens noch unter Mitwirkung der nicht minder legendären Anne "Bei M.U.L.E.

schlag ich alle" Westfall programmiert.

Der Grundgedanke des Spiels ist denkbar einfach. Es geht mal wieder um den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines "Archons", ein mächtiger Herrscher in seiner Ecke des Universums, der in seinem Reich unbeschränkte Befehlsgewalt besitzt. Natürlich werkelt auch noch ein passendes Gegenstück an der Weltherrschaft — der Herr der dunklen Seite (Hier mag wieder der "Macht"-Mythos aus Star Wars eine entscheidende Rolle gespielt haben). Wahlweise wird eine Seite vom Computer übernommen, oder zwei menschliche Space-Strategen kämpfen um die Macht.

Wie es der Lauf der Computeringe mit sich bringt, kommt es zum unausweichlichen Duell dieser beiden Geistesgiganten.

Jeder Schlachtherr sammelt nun seine tapferen und zu allem entschlossenen Recken um sich. Die Spiele können beginnen.



Monsterduell: Eine der Kampfebenen von *Archon Ultra*



Und morgen werde ich Archon: die Strategie-Ebene



Wenn es um Geschwindigkeit geht, sind Wiz 'n' Liz einsame Spitze.

Sie sind die besten Zauberer des Planeten Pum. Ihre Zaubersprüche lassen jeden anderen Zauberer vor Neid erblassen, und ihre riesige Sammlung zahmer Kaninchen

ist legendär.

Doch plötzlich ist alles wie verhext. Ein falsch rum aufgesagter Zauberspruch hat die geliebten Kaninchen laufen lassen, und dies ist der Anfang zu einem Rennen gegen die Zeit.

Explodierende Kaninchen, ein verrückter Kessel, Hunderte von

Zaubersprüchen und superschnelle Action werden dafür sorgen, daß Wiz 'n' Liz mit der verrückten Kaninchenjagd den Computer zur Heißglut bringen.

Jetzt zu kriegen auf dem Amiga und Megadrive - wenn Ihr schnell genug seid!

Das 2-Spieler-Spiel ist alles,

was das rucklige, hopplige Kopfan-Kopf-Rennen auf dem Sonic 2 hätte sein sollen.

MEGA

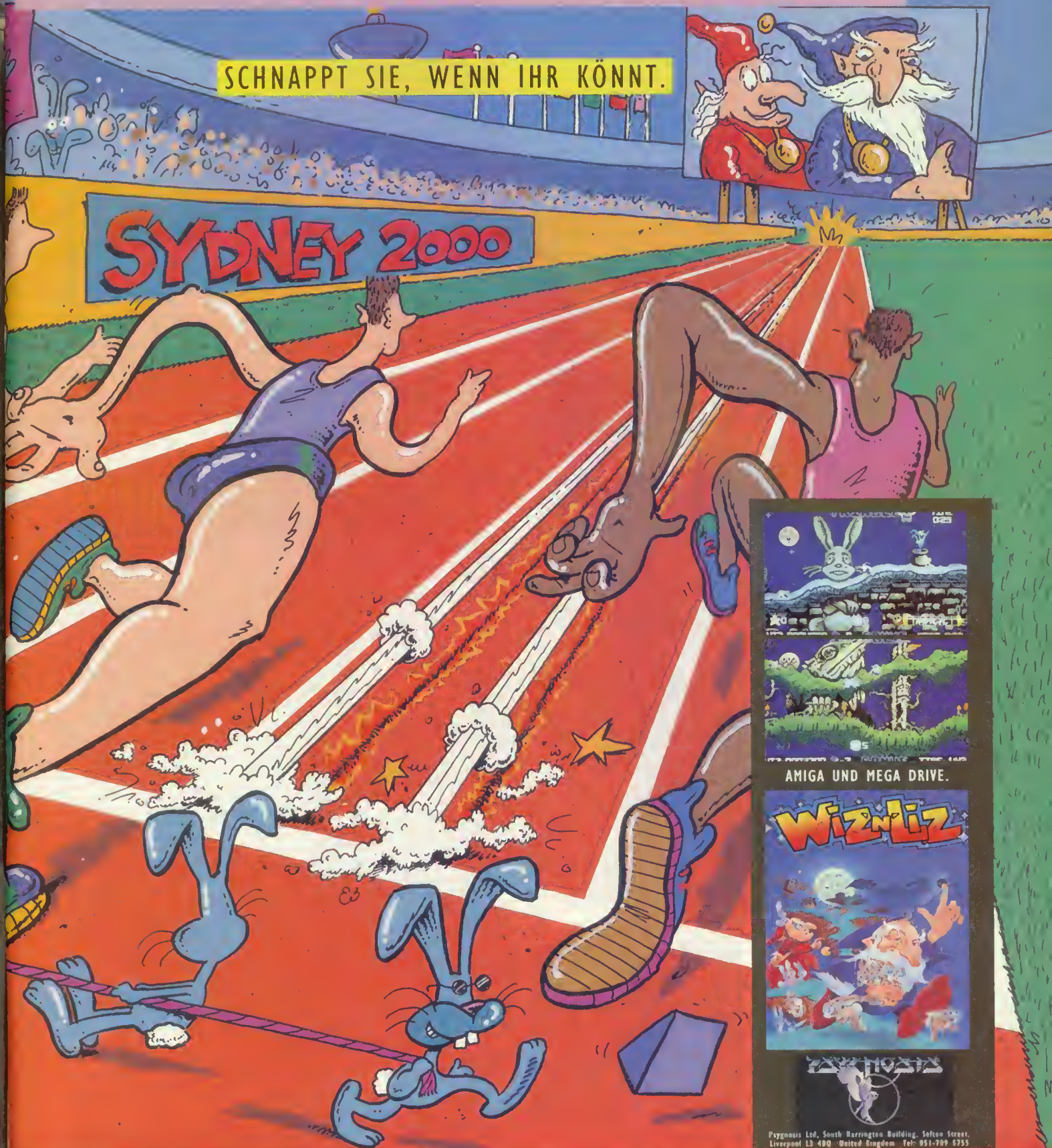
Fantastisch schnell, selten so gelacht.

MEGA DRIVE ADVANCED GAMING

So was Schnelles gab's seit der Vorpupertät nicht.

DOMINIK DIAMOND, SMASH HITS

SCHNAPPT SIE, WENN IHR KÖNNT.



AMIGA UND MEGA DRIVE.



PSYGNOSIS

Psychonosis Ltd, South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4HQ United Kingdom Tel: 051-709 5755

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

AMIGA

Airbus A 32D	(dV)	79,00 DM
Alfred Chicken	(dA)	48,50 DM
Ambermoon		i.V.
Anasass	(dV)	75,00 DM
Apocalypse	(dA)	47,50 DM
Burntime	(dV)	72,00 DM
Combat Air Patrol	(dV)	65,00 DM
Darkmere		i.V.
Die Siedler	(dV)	98,50 DM
Dogfight	(dA)	71,00 DM
Elite 2	(dA)	55,00 DM
Goal	(dV)	55,00 DM
Hired Guns	(dA)	65,00 DM
Jurassic Park	(dV)	64,50 DM
Last Vikings	(dV)	77,00 DM
Lathar Malthaus	(dV)	73,50 DM
Mortal Combat	(dA)	54,00 DM
Overdrive	(dA)	49,50 DM
Prime Mover	(dA)	57,50 DM
Space Hulk	(dA)	67,50 DM
Syndicate	(dA)	66,50 DM
Turrican 3	(dA)	52,50 DM
Uridium 2	(dA)	73,50 DM

Amos Prof. Compiler		69,50 DM
Amos Creator		112,50 DM
Amos Professional		137,50 DM
De Luxe Paint 4.1		238,00 DM
Final Copy 2	(dV)	239,00 DM
Kid Pix	(dV)	61,00 DM
X Copy & Tools	(dV)	79,00 DM

Gravis Joystick		59,00 DM
Speichererweiterung um 1 MB mit Uhr		171,00 DM
Speichererweiterung auf 2 MB		259,00 DM

IBM

Aces over Europe	(dV)	82,50 DM
Airbus A 32D	(dV)	79,00 DM
Anasass	(dV)	71,00 DM
B-Wing (X-Wing Mission 2)	(dV)	45,00 DM
Batman Returns	(dA)	65,00 DM
Bazooka Sue	(dV)	79,00 DM
Betrayal at Krondor	(dV)	82,50 DM
Body Blows	(dA)	57,50 DM
Burntime	(dV)	87,50 DM
Chess Genius	(dV)	169,00 DM
Cyberace	(dV)	85,00 DM
Dark Sun		75,00 DM
Darklands	(dV)	i.V.
Day of Tentacle	(dV)	97,50 DM
Der Schatz im Silbersee	(dV)	23,00 DM
Die Siedler	(dV)	*98,50 DM
Dracula	(dA)	85,00 DM
Elite 2	(dA)	i.V.
Eye of the Beholder 3	(dV)	97,50 DM
Fields of Glory	(dA)	95,00 DM
Flight Simulator 5	(dV)	137,00 DM
Scenery New York, Paris		45,00 DM
Scenery San Francisco		75,00 DM
Goal	(dV)	65,00 DM
Forgotten Castle	(dV)	i.V.
High Command		87,50 DM
Ishar 2	(dV)	59,50 DM
Jurassic Park	(dV)	80,50 DM
Kasparovs Gambit	(dA)	85,00 DM
Lands of Lore		67,50 DM
Links 386 Firestone		51,50 DM
Last Vikings		71,00 DM
Lathar Malthaus	(dV)	80,50 DM
Master of Orion		89,50 DM
NHL Hockey	(dA)	85,00 DM
Pacific Strike	(dA)	i.V.
Patriot	(dA)	87,50 DM
Pinball Dreams	(dA)	68,50 DM
Pirates Gold	(dV)	95,00 DM
Prince of Persia 2	(dV)	72,50 DM
Privateer	(dA)	92,50 DM
Privateer Speech Pack	(dA)	39,50 DM
Pratastar	(dV)	82,50 DM
Police Quest 4		75,00 DM
Railroad Tycoon de Luxe	(dA)	85,00 DM
Sam & Max		i.V.
Shadow Caster	(dA)	85,00 DM
Space Hulk	(dA)	87,50 DM
Star Trek 2		i.V.
Starlord	(dA)	89,50 DM
Strike Commander		
Tactical Operations	(dA)	41,00 DM
Stranghold		71,00 DM
Subwar 2050	(dA)	i.V.
Syndicate	(dV)	87,50 DM
Tornado	(dA)	72,50 DM
Wing Commander Academy	(dV)	89,00 DM
Zeppelin		i.V.

CD ROM

Blue Force		97,50 DM
Burntime	(dV)	88,00 DM
Day of Tentacle	(dV)	105,00 DM
Eye of Beholder 3		74,50 DM
Gunship 2000 incl. Mission		109,00 DM
Julland		127,50 DM
Kings Quest 6	(dA)	89,50 DM
Lands of Lore	(dV)	i.V.
Night Owl 10		75,00 DM
Sherlock Holmes 3		116,00 DM
Super Strike Commander	(dA)	106,50 DM
Turrican 2	(dV)	67,50 DM
7th Guest (Ohne Video)	(dA)	95,00 DM
Wing Commander 2	(dA)	108,50 DM

Gravis Analog Pro		85,00 DM
Gravis Joystick, schwarz		79,00 DM
Virtual Pilot (Flugzeuglenkrod)		179,00 DM
Screenbeat (Aktivboxen)		49,50 DM
Soundblaster 2.0 de Luxe	(dA)	159,00 DM
Soundblaster pro de Luxe	(dA)	279,00 DM
Soundblaster SB 16	(dV)	349,00 DM
Lösungshefte	(dV)	19,95 DM

ATARI ST

Spiele auf Anfrage

* Vorankündigung LV in Vorbereitung

VORBESTELLUNG MÖGLICH!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE an! (Bitte Computertyp angeben!!!) Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.

Vorkasse DM 6,- Ausland Vorkasse DM 15,-

PEROKA SOFT

Ruth Langebartels

Eickener Straße 136, 41063 Mönchengladbach
Tel.: D 21 61/17 90 18, Fax: D 21 61/17 90 19

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

AMIGA

GAME BOY

MEGA CD

GAME GEAR

SNES

CD ROM

MEGA DRIVE

Lieferung nur an Händler!

Bitte Preisliste anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

thema

Ort der strategischen Handlung ist ein digitalisiertes Spielbrett mit neun mal neun Kästchen. In der Urversion schauten wir aus der Vogelperspektive zu, die neue Variante beglückt uns mit einem Blick schräg von der Seite. Die beiden Kontrahenten positionieren ihre Spielfiguren, Licht und Dunkel, auf den gegenüberliegenden Seiten des Brettes, ganz in der Art eines

Schönheiten: An edlem Figurendesign herrscht wahrlich kein Mangel

Schachspiels. Jede Figur hat dabei ihre speziellen Eigenschaften – Geschwindigkeit, Reichweite, Feuerrate und Hitpoints variieren je nach Monstercharakter. So gibt es unter anderem sagenumwobene Einhörner, feuerspeiende Drachen, steinerne Golems, mutige Bogenschützen und liebevoll-reizende, aber durchschlagskräftige Walküren. Der Haken



an der Sache: Weiße Figuren haben normalerweise auf weißen, bzw. hellen Feldern einen Stärkevorteil, schwarze Steine auf dunklen Quadranten. Nun verändern sich die Felder aber im Laufe des Spiels. Aus schwarzen Feldern werden nach einigen Zügen weiße und umgekehrt. Dazwischen liegen die entsprechenden Graustufen. Wer nicht ständig aufpaßt und entsprechend taktisch mit den Figuren hantiert, zieht schnell den Kürzeren.

Jede Figur dürft Ihr auf dem Brett, analog zum Schach, mit spezifischen Bewegungsmustern ziehen. Befinden sich zwei gegnerische Figuren auf einem Feld, verläßt man die Zuebene, gelangt in die Kampfebene und Archon geht

in seinen Action-Modus über. Mit Joystick oder Tastatur steuert Ihr hier Euren jeweiligen Fantasy-Charakter durch unterschiedliche Landschaften und prügelt Euch im Echtzeitkampf mit dem Monster des Kontrahenten. Die Schwierigkeit, im Gegensatz zum normalen Schach, besteht darin, daß die Charaktere der beiden Partelen verschiedene Eigenschaften haben. Dadurch muß man bei seinen Zügen auch vermeintlich harmlose, langsamere oder schlechter bewaffnete Gegner berücksichtigen, denn auch diese können mächtige Feinde ins Wanken bringen. Eine schnelle Figur kann zum Beispiel den langsamen, schweren und vernichtenden Waffen leicht ausweichen. Hat eine Seite endlich die Oberhand gewonnen, geht's zurück auf das Spielbrett und der Gewinner darf mit seiner Figur auf dem eroberten Feld stehenbleiben. In jeder Partei werkelt zusätzlich ein Magier, mit dem Ihr verwundete Spielfiguren heilen könnt, Monster über das Spielbrett teleportiert oder andere Figuren in einen magischen Käfig einsperren könnt.

Ziel des Spiels ist entweder, alle Figuren des Gegners vom Brett zu fegen oder fünf Kraftpunkte auf dem Spielbrett zu besetzen und damit einen technischen Knockout zu erzwingen.

mh

Name: Archon Ultra

Hersteller: SSI

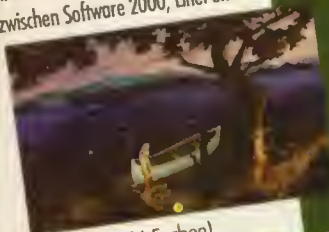
Systeme: MS-DOS

Erscheinungstermin: 4. Quartal 1993

DIE KARL-MAY-FESTSPIELE FINDEN DIESES JAHR AUF DER FESTPLATTE STATT

Für AMIGA und PC

Karl May goes Computer! Die erfolgreichste deutsche Buchreihe ist als Artventure-Umsetzung der Extraklasse aus der Zusammenarbeit zwischen Software 2000, Linel und



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

dem Karl-May-Verlag entstanden. Eine ganze Bibliothek voller digitaler Abenteuer beginnt mit dem "Schatz im Silbersee". Der Flußdampfer Dogfish stampft durch die Fluten des Arkansas. Unter den Passagieren an Bord sind Old Firehand, die Tante Drall und der gesuchte Verbrecher Cornel mit seiner Bonde finsterner Tramps. Der Cornel ist im Besitz einer Karte, die zum legendären Silbersee führen soll - dem Gebirgssee hoch oben in den Rocky Mountains, in dem der Schatz eines Indianerstammes verborgen sein soll. Old Firehand, Winnetou und Tante Drall folgen der Spur des Tramps. Eine gefährliche Verfolgungsjagd quer durch Nordamerika beginnt...

Features

- Komplexes interaktives Artventure
- VGA 256 Farben
- 80 VGA-Fullscreen-Bilder
- Vier Spielkapitel
- Über 2000 Sprites
- 3D-Realtime-Zoom aller Charaktere
- Digi-Sound-Effekte
- Midi-Musik zur atmosphärischen Untermalung
- Übersichtliche Bedienungsführung komplett mit Maus
- Dialoge im Multiple Choice-Verfahren
- HD-Disketten
- Komplett in Deutsch

DER SCHATZ IM SILBERSEE

KARL
MAY

EDITION

SOFTWARE 2000
Artventure

In Zusammenarbeit
mit



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Spielbare Demo-Disk für PC
gegen 6 DM in bar
oder Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Silbersee",
Postfach 110, 23691 Eutin.

INCA

Eldorado hieß der Held des ersten Teils. Im aufwendigen *Inca* verzirrte er die vier gespaltenen Regionen des Inka-Reichs und kam zu Ruhm und Ehre. Die nächste Gefahr läßt jedoch nicht lange auf sich warten und kommt in Form eines fiesen Asteroiden angebraust. Eldorado, mittlerweile völlig vergreist, schickt seinen Sprößling Atahualpa los, um den galaktischen Sternensplitter in seine Einzelteile zu zerbröseln. Wie nicht anders zu erwarten, steckt jedoch Oberbösewicht Aguirre hinter der ganzen Sache und kontrolliert den Asteroiden. Allein an Euch liegt es nun, das Reich der Inkas zu retten.

Coktel Vision läßt's im Weltraum scheppern: In *Inca 2* fliegt Ihr gegen eine Asteroiden-Invasion.

Name:	Inca 2: Wiracocha
Hersteller:	Coktel Vision
Systeme:	MS-DOS/CD-ROM
Erscheinungstermin:	4. Quartal 1993

nieten und teilweise video-gefilmten Zwischensequenzen ab. Die Charaktere wurden dabei per Videokamera gefilmt und, grafisch etwas abgespeckt, direkt ins Spiel eingebaut.

Allen bisher CD-ROM-losen PC-Besitzern sei Mut gemacht: Neben der CD-ROM-Version wird es auch ein abgespecktes Disketten-*Inca 2* geben. **kn**



Die Mehrzahl der Zwischensequenzen wurde mit 3D-Studio und Vista Pro entwickelt

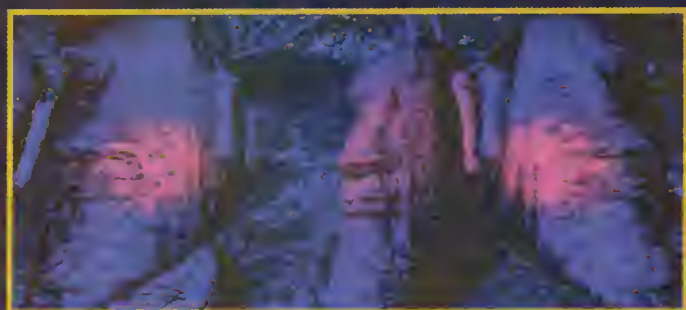


Mal mich: Die Grafiker von Coktel haben viel zu tun

Inca 2: Wiracocha ist spielerisch ähnlich aufgebaut wie der Vorgänger. Wieder schlagt Ihr Euch durch deftige Raumgefechte und anspruchsvolle Rätselleien. Dank des Multimediums CD wird jedoch noch mehr Wert auf Grafik und Musik gelegt. So wechseln sich Unmengen 3-D-Studio-Animationen mit handgezeichneten



Charaktere wurden per Videokamera eingefilmt (unten) und auf VGA-Format konvertiert (links)



Umsonst

Wer sich selbst von der Qualität des Coktel-Highlights überzeugen will, der sollte unser Angebot annehmen: **POWER PLAY** **versch**enkt 200 CD's mit einer *Inca 2*-Demo inklusive **CD-Soundtrack**. Seid Ihr Besitzer eines **CD-ROM-PCs**, schickt uns einfach eine Karte mit Eurer Adresse. Die ersten 200 Einsender erhalten die CD kostenlos ins Haus gebracht. Schreibt Eure Postkarte wie immer an:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Inca 2
Postfach 1304
85531 Haar.

Der Rechtsweg wird wie immer ausgeschlossen.

SoundWave32



Die SOUND- REVOLUTION für Ihren PC

Endlich ist sie da! Orchid SoundWave32, die erste Soundkarte mit Wave Table und Digitalem Signalprozessor (DSP) weckt Ihre Sinne wie keine andere Karte, insbesondere keine der herkömmlichen 8-Bit oder 16-Bit Karten mit der antiquierten FM-Technik.

SoundWave32 – das ist, als ob Sie vier und mehr Karten in einer haben: Sound-Blaster/AdLib, Windows Sound System, Roland MT-32 Synthesizer, General MIDI und außerdem ein MPU-401 MIDI Interface.

Die SoundWave32 bringt eine neue Dimension der Realität in Ihre Spiele und eindrucksvolle Durchschlagskraft für Ihre Präsentation, denn die SoundWave32 unterstützt im Kombi-Mode verschiedene Sound Standards gleichzeitig.

Die SoundWave32 erhalten Sie komplett mit Lautsprechern, Mikrophon, Hi-Fi Kabel und drei Software-Paketen (Sound Impression, Action!, Wired for Sound). Wenn Sie alles Zubehör schon haben, können Sie mit der SoundWave32 SE einiges sparen. Für alles ist natürlich Orchids Double-Speed CD-ROM Laufwerk CDS-3110 die richtige Ergänzung.



20 MIPS Prozessorleistung und 8 MBits Musik und Effekte warten im Wave Table darauf, den Sound Ihres PC zu revolutionieren.

Worauf warten Sie?



VON **ORCHID** 
Multimedia für Heute und Morgen

Weihnachtsbonbon

Außer den Bonner Reglerungsgrößen zieht es nun auch die Spielerelite in die frischgebackene Hauptstadt. Der Anlaß ist die Intel Computer Game ChampionCHIP 1993, die am 4. Dezember im Berliner ICC-Messezentrum, Halle 17, stattfinden wird. Munteres Treiben beginnt um 10 Uhr und wird voraussichtlich um 17 enden. In Kooperation mit diversen Computerherstellern und einer der führenden Computerspielfirmen, nämlich Electronic Arts, werden die angenehmen Seiten des Spieldaseins beleuchtet: An ungefähr 150 PCs, die mit Intels 80486DX2-Prozessor gewappnet sind, dürft Ihr nach Herzenslust den Joystick kreisen lassen. Neben verschiedenen Inseln, die sich einem aktuellen Spiel widmen, darf zu einem Privateer-Wettbewerb angesetzt werden. Den flugstarken Gewinner winken wertvolle Sachpreise. Für den echten Piloten wird außerdem der original Lufthansa-Airbus-

Trainer zum Testen bereitstehen. Neben den spielerischen Sehenswürdigkeiten erwartet Euch jede Menge hochrangige Entwicklerprominenz und bekannte Größen der Hard- und Softwarebranche. Unter anderen wird Origin-Boß und Ultima-Avatar Richard Garriot, Commander in Chief Chriz Roberts und Syndicate-Macher Peter Molyneux mit von der Partie sein. Bis auf Volker, der in dieser Zeit in amerikanischen Gefilden weilt, wird Euch die POWER PLAY-Crew in ganzer Frische Rede und Antwort stehen. Also bis zur Intel Computer Game ChampionCHIP 1993!

Wenn Ihr eine der Freikarten ergattern wollt – dann setzt auf Eure Mimachkarte einfach noch das Paßwort: Intel Computer Game ChampionCHIP 1993 – allerdings ist Eile geboten, denn nur die ersten 50 Einsender können bedient werden



US Robotics vom Feinsten: Das Courier V32terbo quetscht Daten mit 19200 Bit/s durch die Leitungen

Cometenhaft

US Robotics stellt eine neue Modemgeneration vor: Die Courier V.32terbo Modems unterstützen den von AT&T entwickelten Quasi-standard V.32terbo, der eine Verbindungsgeschwindigkeit von 19200 Bit/s zwischen den Modems ermöglicht. Geht Ihr

gar mit einem zweiten Courier-Modem eine Verbindung ein, werden Übertragungsgeschwindigkeiten bis zu 21,6 KBit/s möglich. Selbstverständlich verfügen die neuen Courier-Modems auch weiterhin über das US-Robotics-eigene Adaptive Speed Level (ASL), das

Superbillig & viele Sonderangebote

Tel.: 05 61/28 54 61

Telefonische Bestellannahme Montag - Freitag 10.00 - 18.30

Fax: 05 61/28 55 53 • Btx: Softdreams #
Softdreams GmbH • Postfach 103242 • 34032 Kassel

SOFTDREAMS

IBM

1869 78, DV
3D Construct 2.0 115, DV
4D Sports Boxing 29, DH
7th Guest (CD-ROM) 126, DH
A-Train 90, DV
Construction Set 42, DV
AA - War i t skies 84, DH
Aces of Pacific 66, DH
Mission Disk 1 72, DV
Aces over Europe D 78, DV
Air Combat Class 90, DH
Air Warrior 66, DV
Airbus A 320 84, DH
Airbus A 320 Amer 54, DH
Alien Breed 84, DV
Alone in the Dark 84, DV
Ambush at Sarinor 66, DV
Anstern 66, DV
Anschaffung Ost 66, DV
Back to Future 3 30, DH
Ballistic Dilemma 49, DV
Bards Tale 3 24, DH
Bards Tale Constr 60, DH
Trilogy (BT 1-3) 69, DH
Battle Chess 2 60, DV
Battle Chess 4000 66, DH
Battle Team 72, DH
Battlezone Data 2 48, DH
Bazooka Sue 78, DV
Betroyal at Kondor 75, DV
Bitmap Brothers 1 54, DH
Black Sect 84, DH
Blues Brothers 27, DH
Body Blows 54, DH
Budokan 32, DH
Bund Man Prof 2.0 66, DV
Burning Steel 78, DV
Data 1 America 36, DV
Data 2 Superchl 36, DV
Burntime 78, DV
Buz Aldrin 84, DH

Captive 28, DH
Car and Driver 69, DH
Carriers at War 78, DV
Construction Kit 66, DV
Castles 2 66, DH
Castles of Dr Brain 39, DV
Chessmaster 3000 60, DV
Chess Pro CD ROM 97, DV
Christoph Kolumbus 78, DV
Chuck Y Air Combat 66, DV
Civilization 90, DV
Clash of Steel 72, DV
Comanche 84, DV
Comanche 48, DV
Mission Disk 1 78, DV
Compl Chess System 22, DV
Crazy Cars 2 59, DV
Cruise of a Corpse 84, DV
Crusaders of Dark 84, DV
Crystals of Endorio 78, DV
Cyber Race 79, DV
Daily Cov Girl Pok 29, DH
Dark Sun 66, DV
Darklands 39, DV
Darkmere 84, DH
Darkseed 1.5 49, DV
DSA 80, DV
Daughters of Serpe 75, DV
Der Patrizier 75, DV
CD ROM 85, DV
Die Schöne u. Biest 77, DV
Daylight 90, DV
Dracula 78, DH
Dream Team Com 66, DH
Dune 36, DV
Dune 2 60, DV
Dungeon Master 59, DV
Dynatech 66, DV
Eco Quest 39, DV
Eishockey Manager 78, DV
Electro Body 33, DV
Elite 2 78, DH
Elvira 2 Jaws of C 39, DV
Elvira Arcade Game 36, DH
Empire Deluxe 78, DV
Erben des Throns 72, DV
Eye of Beholder 2 78, DV
Eye of Beh 3 Disc 78, DV
F 15 Str Eagle 3 90, DV
Falcon 3.0 90, DV
Mission Disk 1 54, DV
Miss Disk 2 MIG29 54, DV
Fallen Empire 84, DV

Fantastic Worlds 69, DH
Fields of Glory 90, DH
Fire And Ice 54, DH
First Samurai 49, DH
Flashback 66, DV
Flugsimulator 5 D 126, DV
Football Manager 3 69, DV
Formula One GP 90, DH
Freddy Pharks DV 63, DV
Front P 5 Footb 93 68, DH
Games - Summer Cha 68, DH
Games - Winter Cha 66, DH
Gateway 67, DV
Gateway 59, DV
Global Effect 66, DH
Go Simulator 79, DV
Goal 1 57, DV
Goblins 2 87, DV
Grand Prix unlimit 65, DV
Greatest Comp 61, DV
Gunship 2000 93, DH
Gunship 2000 Data 55, DH
Hannibal 78, DV
Hatfield 75, DV
Heimdall 29, DV
Hexuma 79, DV
High Command 77, DV
Hired Guns 78, DV
History Line 14 18 79, DV
Hoak 50, DV
Humon Race Stoldal 56, DV
Inca 92, DV
Incredible Deluxe 72, DV
Incredible Machine 66, DV
Indiana Jones 4 85, DV
Inferno 84, DH
Intern. Open Golf 66, DV
Ishtar 65, DV
Ishtar 2 61, DV
Jack Nicklaus Golf 31, DH
Jonathan 79, DV
Jordan in Flight 75, DV
Jurassic Park 65, DV
Kasparovs Gambit 79, DV
Kathedrale 25, DV
KGB 39, DH
Kings of Adventure 78, DH
Kings Quest 6 78, DV
Kings O 6 CD Rom 75, DV
Lords of Lore DV 59, DV
Lords of Lore EV 59, DV

Laura Bow 2 68, DV
Legends of Kyrandia 68, DV
Less Than Lost LA 79, DH
LHX Attack Chopper 39, DV
Links 386 Pra 89, DH
Innisbrook (386) 39, DV
Troan North 36, DH
Lord of the Ring 2 67, DH
Lost in Time 84, DV
The Last Viking 77, DV
Lecher Mathias 65, DV
Lecher Mathias 65, DV
Mad News 79, DV
Mad TV 78, DV
Maniac Mansion 2 81, DV
Montis 39, DH
Moupi Island 27, DV
McDonald Land 55, DH
Mega-La-Mania 72, DV
Might and Magic 4 77, DV
Might and Magic 5 81, DV
Monkey Island 2 79, DV
Monopoly 74, DV
Mortal Combat 61, DV
NHL Hockey 76, DH
Nick Faldo Golf 84, DV
On the Road 59, DV
One step beyond 48, DH
Pacific Strike 79, DV
Patriot 74, DH
Penthouse Hot Num 36, DV
Penthouse Deluxe 53, DV
Perfect General 79, DV
Data Disk 42, DH
Pinball Dreams 59, DV
Pirates Gold 89, DV
Pirates 34, DH
Police Quest 3 66, DV
Popul. Promis Land 39, DH
Populus 2 73, DH
Powermanger 67, DH
Prince of Persia 32, DH
Prince of Persia 2 68, DV
Privateer 79, DV
Privateer Speech 39, DV
Privateer 79, DV
Quest for Glory 3 67, DV
Railroad Deluxe 76, DV
Railway Challenge 66, DV
Reach for the Skies 61, DH
Red Baron 68, DV

Mission Disk 1 49, DV
Return of the Phantom 89, DH
Rise of the Dragon 39, DH
Rome AD 92 66, DH
Rules of Engagement 29, DH
SameMax 72, DV
Seal Team 79, DV
Secret Monkey Isl 81, DV
Secret Weap of LW 80, DV
SWQTL kompl. CD ROM 84, DV
He 162 37, DV
Sensi Soccer 92/93 57, DV
Seven Cit o Gold 2 63, DV
Shadowcaster 77, DV
Sherlock Holmes 78, DV
Silent Service 2 76, DV
Sim Ant 78, DV
Sim City Deluxe 81, DV
Sim Farm 75, DV
Sim Life 81, DV
Simon the Sorcerer 84, DV
Skull Island 66, DV
Sleepwalker 66, DV
Space Hulk 84, DH
Space Legends 69, DV
Space Qu 1-4 Camp 79, DV
Space Quest 5 68, DV
Space Quest 5 79, DV
Spaceward Hol 65, DV
Sports Collection 65, DV
Star Legends 71, DV
Star Trek 79, DV
Starbyte N 2 Call 78, DH
Starlord 89, DV
Steigebg Hotelm 56, DV
Street Fighter 2 59, DV
Strike Commander 83, DH
Sir Comm + Speech 115, DV
Speech 43, DH
Tact Operation 2 39, DV
Stranghold 67, DV
Stunt Island 92, DV
Syndicate 80, DV
Take a Break Pin 61, DV
Task Force 90, DH
Tetris 63, DH
TFX 84, DH
The Legacy 92, DH
Their Finest Hour 68, DV
Mission Disk 32, DV
Thunderhawk 39, DV
Tornado 77, DH

Transarcica 53, DV
Triple Action 5 35, DV
Tri Pursuit deluxe 69, DV
Troddlers 66, DH
Trolls 50, DH
Ultima 7.2 Serp. Is 77, DH
Data Silver Seed 42, DH
Ultima Trilogy 2 71, DH
Ultima Underworld 71, DH
Ultima Underw 2 73, DH
Unlimited Adventu 62, DV
USS John Young 37, DV
V far Victory 67, DV
V far Victory 2 69, DV
V far Victory 3 83, DV
V far Victory 4 70, DV
Veil of Darkness 80, DV
Viking Fields 80, DH
Wall Str. Manager 75, DV
War in the Gulf 72, DH
Warlords 2 76, DV
Waterloo 16, DV
Waxworks 60, DV
Wayne Gretzky 3 80, DV
Ween 84, DV
Whales Voyage 71, DV
W i Space i Corman 63, DV
Wild West World 57, DV
Willy Beamish 69, DV
Wing Commander 43, DH
Wing Comm Edition 87, DV
Wing Commander 2 77, DV
WC 2 + Speech 66, DH
WC 2 Special Op 1 39, DH
WC 2 Sp Op 1+2 zus 47, DV
WC 2 Special Op 2 39, DH
WC 2 Speech Acc 39, DH
Wing Cam Academy 61, DH
Wizkid 68, DH
Wizards 67, DV
Worlds of Legend 52, DV
WWF Wrestling 29, DV
WWF Wrestling 2 69, DV
X Wing 69, DV
X Wing DH 83, DH
Mission B-Wing 42, DV
X Wing Upgrade Kit 53, DV
Xenobots 72, DH
Yol Joel 60, DH
Zeppelin 76, DV
Zool 42, DH

Versandkosten: Vorkasse (Scheck) DM 6,- • Nachnahme DM 9,- zzgl. (Zahlkartengebühr) ab 250,- DM frei • Ausland nur Vorkasse + DM 20,- • Express zusätzlich DM 8,- • Preisliste nur gegen frankierten Rückumschlag

Erläuterung: * Spiel bei Anzeigenschluß nach nicht lieferbar • Vorbestellung möglich • ** Solange der Vorrat reicht • DH = Deutsche Anleitung/Handbuch • DV = Deutsche Version (Spiel in deutsch) • EV = Spiel + Handbuch auf Englisch

Händleranfragen erwünscht • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • Kein Ladenverkauf

auch bei schlechten Telefonleitungen, durch ein sogenanntes Fall Back und Fall Forward für den Hin- und Rückkanal, einen optimalen Datendurchsatz ermöglicht. Laßt Ihr Euer Modem den Tag über an der Strippe, werden über ein zweistufiges Sicherheitssystem Eure Daten vor unbefugtem Zugriff geschützt. Das erste Sicherheitslevel "Link Security" weist schon im Verbindungsaufbau Hacker von Eurem Heiligtum ab. Dabei erscheint es dem Anrufer als ob die Modems untereinander Verbindungsprobleme hätten. Darauf aufbauend bietet das Dial-Back-Security die Möglichkeit des automatischen Rückrufs von eingespeicherten Rufnummern. Mit der Remote Configuration könnt Ihr das Courier von einem externen PC aus

konfigurieren. Wie es sich für ein modernes Modem gehört, kann das Courier faxen. Außer dem üblichen 14.000 Bit/s-Fax der Gruppe 3 wird nun erstmals auch von einem US Robotics-Modem-Fax der Class 2.0-Norm unterstützt. *cd*

Info: U.S. Robotics
Modem

Hersteller: mms
Communication
Hamburg

Preis: Courier V.32terbo
zirka 1600 Mark

Fazit:

Ein Modem der Extraklasse, das nicht nur für Sysops interessant sein dürfte.

Silicon Gaming

Allen Nintendo-Besitzern wärmstens ans Herz gelegt, ist das Super NES der nächsten Generation. Für die Konstruktion des vielleicht Hyper NES suchte sich Nintendo kompetente Partner: Graphic-Riese Silicon Graphics (SGI) und den führenden Hersteller von RISC-Prozessoren MIPS (ebenfalls Silicon Graphics) konnte Nintendo für das Projekt gewinnen: Gemeinsam wird man eine 64-Bit-Nintendo-Maschine entwickeln, die echte Realtime 3-D-Grafik bieten wird. Die Entwicklung steht im Rahmen von Nintendos Realismus-Entwicklung "Project Reality", das zu Nintendos Systemen der nächsten Generation führen und die erste Anwendung der sogenannten Reality Immersion Technology sein wird. Reality Immersion läßt den Spieler vollkommen in virtuelle Welten eintauchen. Dabei kann der Anwender seine Spielrealität in Echtzeit beeinflussen, mit der Reality Immersion Technology kann der Spieler zum erstenmal zum echten Bestandteil eines Computerspiels werden. Um diesen immens hohen Rechenaufwand bewältigen zu können, wird die nächste Super NES-Generation deshalb aus edelsten Zutaten bestehen: Der 64-Bit-RISC-Prozessor wird mit ungefähr 100 MHz getaktet sein. Grafisch wird es mit 24 Bit Farbtiefe, also 16,7 Millionen Farben zur Sache gehen und das

Ganze kann mit den SGI-Spezialchips blitzschnell als 3D-Texture Mapping gedreht werden. Der Grafikchip wird ungefähr 100000 Polygone in der Sekunde bewegen können. Gegenüber 1000, die mit dem derzeitigen Super FX maximal möglich sind, ein beträchtlicher Fortschritt. Die weiteren Schlagworte heißen Echtzeit-Rendering und hochauflösendes Video. Das Ganze kann dann zukunftssicher auf einem HDTV-Fernseher ausgegeben werden. Verfügbar soll die Traumkonsole Ende 1995 zu einem Preis von 250 Dollar sein. Howard Lincoln, Senior Vice President bei Nintendo, meint zum neuen Super NES: "Wir haben stets gesagt, daß wir neue Hardware nur dann einführen, wenn das für unsere Kunden eine drastische Wertsteigerung bedeutet. Die Arbeit mit SGI läßt uns tatsächlich eine Generation überspringen, wenn wir geradezu losgehen auf die 64-Bit-3D-Video-Unterhaltung." *cd*



Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Spiele	PC	Amiga	CD-ROM für PC	
Aces Of The Pacific	85,95	79,95 *	Viele CD-ROM Titel bereits ab 0,95	
Aces Of The Deep	85,95 *		7th Guest (Europa-Version)	119,95
Aces Over Europe	79,95 *		Blue Forces	89,95
Alone In The Dark 2	99,95 *		Der Patzinzer	109,95
Anatoli	89,95 *	89,95 *	Eye Of The Beholder 3	79,95
Ambermoon	89,95 *	89,95 *	Gunship 2000 & Missions	109,95
Battle Isle 2	89,95 *	79,95 *	History Line 1914-1918	69,95
Battletech Trilogy	69,95		Inca 2	129,95
Beltrayal At Krondor (dt.)	89,95		Indiana Jones 4	99,95
Blue Forces	89,95		Jurassic Park	79,95
Body Blows	89,95	69,95	Jullend	129,95
Bumtime	89,95	79,95	Kings Quest 6	99,95
Burning Steel	89,95	75,95 *	Lost In Time	119,95
Campaign 2	89,95 *		Mad Dog Mc Cree	89,95
Comanche	89,95		Maniac Mansion 2 (dt.)	99,95
Comanche Date Disk 1 & 2	je 55,95		Rebel Assault	99,95
Combat Air Patrol		69,95	S.W.O.T. & Sceneries	79,95
Der Pelzträger	89,95	69,95	Sherlock Holmes 3	109,95
Die Schöne und das Biest (dt.)	89,95		Stemenschweif (DSA 2)	1,-
Doglight	95,95	69,95	Strike Commander	99,95
Doom	1,-		The Lost Treasures Of Infocom	ab 69,95
Dracula	89,95		Turrican 2	69,95
Dungeon Master 2	1,-	1,-	Ultima Underworld 1 & 2	99,95
Eishockey Manager	89,95	79,95	Wing Commander & Ultima 8	49,95
Elisabeth	89,95 *	69,95 *	Wing Commander 2 Deluxe	99,95
Elite 2	79,95	89,95 *		
Empire Deluxe (dt.)	89,95	79,95 *		
Empire Deluxe Dela Disk	49,95			
Eye Of The Beholder 3 (dt.)	89,95	1,-		
F-117A Stealth Fighter		69,95 *		
Fields Of Glory	99,95	79,95		
Fleshback	79,95	89,95		
Fright Simulator 5	99,95			
Freddie Pharkas (dt.)	79,95			
Goal (Kick Off 3)	69,95 *	59,95		
Dobblers 3	89,95 *			
Grand Prix	89,95	75,95		
Gunship 2000	89,95	69,95		
Hired Guns	79,95 *	65,95		
History Line 1914-1918	79,95	79,95		
Indiana Jones 4	99,95	89,95		
Jurassic Park	79,95	89,95 *		
Kings Quest 6	89,95	1,-		
Lands Of Lore	69,95			
Larry 6	89,95 *			
Legend Of Kyrandia 2	89,95 *			
Lost In Time	99,95			
Lost Vikings	89,95	69,95		
Lothar Mathäus	75,95 *	69,95		
Mad Burger	89,95 *	79,95 *		
Maniac Mansion 2 (dt.)	95,95			
Monkey Island 2 (dt.)	89,95	89,95		
Might & Magic 5 (dt.)	99,95			
M.T. Hockey	89,95			
One Step Beyond		39,95		
Patrol	89,95			
Police Quest 4	89,95 *	89,95 *		
Prime Mover		59,95		
Prince Of Persia 2	79,95			
Privateer	89,95			
Privateer Speech Pack	39,95			
Protostar (dt.)	89,95			
Reinhold Tycoon Deluxe	85,95			
Sam & Max	89,95 *			
Seal Team	89,95			
Sensible Soccer 92/93	89,95	49,95		
Sim City 2000	99,95 *			
Sim Farm	89,95			
Simon The Sorcerer	99,95	79,95 *		
Soccer Kid	79,95 *	59,95		
Space Hulk	89,95	69,95		
Space Quest 5	79,95	1,-		
Starlord	89,95 *			
Stemenschweif (DSA 2)	89,95 *	1,-		
Strike Commander	95,95			
Strike Com. Zusatzdisks	je 39,95			
Stronghold	89,95 *			
Syndicate	89,95	69,95		
T.F.X.	89,95 *	89,95 *		
Tornado	79,95	79,95 *		
Turrican 3		59,95 *		
Ultimate 7, Teil 2	89,95			
Ultima 8	99,95 *			
Ultima Underworld 2	79,95			
Urdium 2		69,95 *		
Well Street Manager	89,95			
Warlords 2	89,95			
Wing Commander Academy	69,95			
X-Wing	89,95			
X-Wing Upgrade Kit	59,95			
Soundkarten				
Soundblaster Midi Adapter	49,95			
Soundblaster 2.0	149,95			
Soundblaster Pro	229,95			
Soundblaster 16 Bit	209,95			
Soundblaster 16 ASP	479,95			
Stereo Lautsprecher	49,95			

CD-ROM Laufwerke für PC	CD-ROM intern	ab 399,-
	CD-ROM extern, Photo-CD kompatibel	ab 859,-
Festplatten intern	130 MB, 3,5" AT-Bus	369,-
	240 MB, 3,5" AT-Bus	429,-
	310 MB, 3,5" AT-Bus	649,-
	130 MB, 3,5" SCSI	429,-
	240 MB, 3,5" SCSI	599,-
	Andere Größen auf Anfrage!	
Amiga Hardware	Amiga 600	399,-
	Amiga 1200	599,-
	Auflaufs für interne 85 MB Festplatte	499,-
	Andere Größen auf Anfrage!	
Amiga Zubehör	externe Festplatten für A500, z.B. 130 MB	599,-
	externe 3,5"-Diskettenstation	129,-
	512 kB RAM-Erweiterung mit Uhr für A500	59,95
	HF-Modulator für A500	69,95
	Maus für Amiga	39,95
Joysticks	Wir führen alle Competition Pro's	ab 25,-
	Advanced Gravis Joystick (PC analog)	79,95
	Advanced Gravis Joystick (Amiga & Atari)	59,95
	Gravis Game Ped (PC / Am & At)	je 49,95
	Quickjoy I (Amiga & Atari)	7,95
	Quickjoy Supercharger (Amiga & Atari)	19,95
Disketten	3,5" MF 2DD	6,50
	3,5" MF 2HD	7,50
Atari ST	B-17 Flying Fortress	89,95
	Chaos Engine	69,95
	Civilization	95,95
	Ishar 2	79,95
	Lemmings 2	75,95
	Super Caddron	79,95
	Zool	69,95
	Viele Titel bereits ab 5,95! Bitte immer auch intern!	
Apple Macintosh	Freddy Pharkas	99,95
	Kings Quest 6	99,95
	Monkey Island 2	109,95
	Sim City Deluxe	109,95
	The Lost Treasures Of Infocom (CD)	ab 99,95
Spielkonsolen	Mega-Drive II	ab 199,-
	Mega-CD II + Road Avenger	599,-
	Game Gear mit 4 Spielen	249,-
	Gameboy	99,95
	Super NES	ab 199,95
	Standig alle aktuellen Spiele ab Lager, Referenz!	
	* bzw. i.V. bei Drucklegung noch nicht erschienen!	
	Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemsystems	
	gegen Rückporto unseren Gesamtkatalog ein!	
	Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt.	
	Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!	
	Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,	
	15,- bei Nachnahme,	
	ab 250,- Versandkostenfrei!	

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstraße 28
12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Cool Box

Die zweite erschütternde Neuigkeit des Computerriesen Silicon Graphics ist die Indy:

Die Indy ist ein Multimedia-Computer zum Anfassen: Rechenleistung und Grafikmöglichkeiten auf Silicon-Graphics Niveau, dazu alle denkbaren Schnittstellen zu Netzwerken und bereits serienmäßig dabei eine Videokamera. Nebenbei ist die Indy über eine Emulationssoftware auch Mac- und PC-kompatibel. Die Indy nutzt den gleichen Mips-64-Bit-RISC-R4000-Prozessor, der auch in der großen Schwester Indigo seinen Dienst versieht. Die Indy unterstützt bis zu 256 MByte RAM, bis zu 2 GByte interne Festplatten und sieben SCSI-Einheiten, natürlich auch CD-ROM-Laufwerke. Im Grafikbereich ist 24-Bit-Standard – die von SGI-Customchips auf die schnellste 2-D und 3-D-Grafik getunt wird, die in dieser Preislage erhältlich ist. Die Basiseinheit der Indy ist ein System, das bei SGI standardmäßig ohne Diskettenlaufwerk,

Rechenpower absolut: Videokamera, 6 Kanal Stereo-CD-Sound, superschnelle 24 Bit Grafik, ISDN-Anschluß – die INDY – das Konsolenäquivalent wird gerade von Nintendo und SGI projiziert



Softprobe gefällig? Die *SofThek* macht's möglich!

		PC	AMIGA	1200
Elite 2	dt. Anl.	66,-	55,-	
Anstoß	kompl. dt.	66,-	66,-	66,-
Goal	dt. Anl.	62,-	55,-	
Lands of Lore	kompl. dt.	59,-		
Alien Breed 2	dt. Anl.	55,-	49,-	55,-
Privateer	dt. Anl.	85,-		
Privateer	Speech Pack	37,-		

Weitere TOP-Angebote ohne Ende, Preise anfordern und vergleichen!

Double Speed CD-ROM-Laufwerk CDR 562 B von Matsushita (Panasonic)

Zugriffszeit: 320 ms, Übertragungsrate: 360 KB/sec., incl. Controller, kann auch direkt an den Soundblaster 16 oder Pro angeschlossen werden.

Audio- und Photo-CD-fähig!

DM 469,-

Hier findet Ihr uns:

Darmstadt, Holzhofallee 1a, im Hause 'Video-Time', 061 51/36 72 72

Frankfurt, Wielandstr. 25, 069/59 01 80

Karlsruhe, Nelkenstr. 1, Nähe Gutenbergplatz, 07 21/84 49 14

Landau, Stadthausgasse 15, 063 41/2 09 71

Ludwigshafen, Mundenheimerstr. 262 0621/58 39 78

Möchten auch Sie eine SoftheK-Filiale eröffnen?

Wir haben ein professionelles Konzept!

VDS GmbH, Wielandstr. 25, 60318 Frankfurt, 069/5 97 60 41

NEU

Competition PRO[®] PC-STICK

Ob als Mini oder in normaler Größe:
Jetzt gibt's den Competition PRO auch
für volle PC-Action.

- Zum direkten Anschluß an IBM oder Kompatibel!
- Integrierter Digital/Analog-Wandler!
- Mit 6 Qualitäts-Microschaltern!
- Schnell!
- Robust!

- Präzise!
Ab sofort im Computer-
Fachhandel und in Versand-
und Kaufhäusern.



Keine Panik!
Die Competition PRO Joysticks
bleiben dem Amiga, Commodore
und Atari natürlich treu.

DYNAMICS[®]

Dynamics marketing GmbH Hamburg



mit 16 MByte RAM (maximal bis 256 MByte aufrüstbar), einem hochauflösenden 15-Zoll-Monitor, der Tastatur, Maus und Videokamera geliefert wird. Mit dieser Ausrüstung steht Euch ein Traum-Multimediasystem der nächsten Generation zur Verfügung. Mit der IndyCam ist es möglich, ganz ein bildschirmfüllendes Echtzeit-full-motion-Video auf den Monitor zu bannen. Der Sound läuft vollständig auf der Basis von CD-Qualität und wird über sechs Kanäle gesteuert. Über die IndyCam und die eingebaute ISDN-Schnittstelle sind Video Mails und Desktop Conferencing kein Problem. Mit von der Partie wird auch eine CD mit Spielen sein. Das Ganze hat natürlich seinen Preis, unter 10900 Mark läßt keine Indy einen Pieps von sich hören. Notwendige Extras wie eine Festplatte wollen noch nach-

Info: INDY
Hersteller: Silicon Graphics
Preis: ca. 11000 Mark

Fazit:

SGI ist dem Rest der Welt einen Schritt voraus: Die Indy ist die Spielmaschine der Zukunft.

Flicks!

Wie hieß noch gleich der Kameramann, der bei Dario Argentos "Suspiria" die Linse schwang? Gibt es David Lynchs Frühwerk auch auf Laserdisk? Grunzt Miss Piggy auch in Aladdin? Hat James Earl Jones im englischen Original von "Star Wars" Darth Vader wirklich die Stimme geliehen? Fragen, die uns, und jedem anderen Filmfreak unter den Nägeln brennen. Zur Aufklärung kann man sich entweder Leonard Maltins jährlich erscheinende Freak-Bibel "TV-Movies & Video Guide" kaufen, ein CD-ROM besorgen und Microsofts "Cinemanía" laden oder im Import-Computerladen das MS-DOS-Pro-

Der neue Standard:
Zum erstenmal wird eine Videokamera serienmäßig bei einem Computer mitgeliefert

träglich besorgt werden und können den Preis für eine gut aufgerüstete Indy schon bis zu 17000 Mark anheben. Doch wenn man bedenkt, daß die ersten Amigas auch in diesen Sphären schwebten, darf man ruhigen Gewissens von der Traummaschine der nächsten Generation träumen. cd

Prozessorleistung:
64-Bit-Mips-RISC-Prozessor
R4000
57 SPECint92, 61 SPECfp92

Speicher:
bis zu 256 MByte RAM
2 GByte Festplatte intern,
bis zu 7 GByte extern

Datendurchsatz:
267 MByte/s GIO/64
System-Bus
400 MByte/s Memory-Bus
10 MByte/s Fast SCSI-2-Bus

Kommunikation:
Netzwerktauglich durch
Ethernet-Anschluß
Kommunikation mit einem
ISDN-Port

gramm Flicks – Film Review Library von Villa Crespo Software kaufen. Sage und schreibe 30000 Titel (einsamer Rekord bei kommerziellen Film, Datenbanken) schlummern in dem 10-MByte-Programm. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, eigene Eintragungen mit komfortablem Editor zu machen und so die heimische Filmbibliothek auf Festplatte zu bannen. Über eine bedienerfreundliche Maskenfunktion können außerdem verschiedene Filme oder Gattungen bequem zusammengefaßt werden. Filmbuffs können sich zudem am eingebauten Quizspiel testen und sich selbst beweisen, was sie wissen. vw

MEGAPLAY

Games and fun for everyone!

MS-DOS

1869*	74,90	Nick Faldo's Golf**	79,90
A-Train*	84,90	NFL C.C.Football**	74,90
Airbus A 320 USA**	79,90	Pacific Strike**	79,90
Ambush at Sorinor**	79,90	Patriot**	74,90
Anstoss*	64,90	Pinball Dreams**	59,90
A.Mc Lean's Pool**	59,90	Pirates Gold**	84,90
Allen Breed**	54,90	Pratostar*	69,90
Archon Ultra*	74,90	Privateer**	79,90
Battle Isle Data 2**	49,90	Privateer Speech	34,90
Battletoads**	49,90	Rollr. Tycoon Deluxe**	74,90
Bazooka Sue*	74,90	Rebel Assault *	84,90

Aces over Europe* 74,90

Betrayal at Krontor	74,90	Return a.t.Phantom*	84,90
Body Blows**	54,90	Seal Team**	74,90
Bundesliga Man.Pro*	64,90	Sensible Soccer*	54,90
Burntime*	74,90	Seven Cities at Gold**	64,90
Car & Driver**	69,90	Sherlock Holmes*	74,90
Chess Maniac 5 Bil.*	84,90	Shadowcaster**	74,90
Christoph Kolumbus**	74,90	Simon the Sorcerer *	74,90
Civilization*	84,90	Space Quest 5	64,90
Clash of Steel	69,90	Spellcraft**	69,90
Comanche*	79,90	Star Trek*	74,90
Comanche Data*	44,90	Street Fighter 2**	59,90

CyberRace* 74,90

Dark Sun*	64,90	Strike Commander**	79,90
Darklands*	74,90	Strike Com. Speech**	34,90
Das Schwarze Auge*	74,90	Strike Com. Tact.O.1**	34,90
Day of the Tentacle*	79,90	Stronghold	64,90
Die Siedler**	74,90	Syndicate*	74,90
Der Patrizier*	74,90	Subwar 2050**	84,90
D. Schatz I.Silbersee*	74,90	T.F.X.**	64,90
Dune 2*	59,90	Turkian 2**	64,90
Eight Ball Deluxe**	59,90	Ultima Underw. 2**	69,90
Elshockey Manager*	74,90	V for Victory 4	64,90
Empire Deluxe	74,90	Wallstreet Manager*	74,90

NHL Hockey* 74,90

Eric the Unready	59,90	Warlords 2	74,90
Eye of Beholder3*	74,90	Wing Command. 2*	64,90
Fantasy Empires**	64,90	Wing C.Academy**	64,90
Fields of Glory**	84,90	Wizardry 7*	79,90
Forgotten Castle*	74,90	Wizkid*	64,90
Formula 1 GP**	84,90	Worlds of Legend	49,90
Fire and Ice**	54,90	X-Wing**	79,90
Flugsimul. 5.0*	109,90	X-Wing Mission 1.2**	39,90
Freddy Pharkas*	64,90	X-Wing Upgrade Kit**	54,90
F.P.Sp. Football Pro	64,90	Yol Joel**	59,90
Gateway 2	59,90	Zeppelin**	74,90

Privateer + Speech** 109,90

Goal**	59,90	CD-ROM	
Hattrick*	74,90	Burning Steel*	79,90
Hired Guns**	74,90	Day of t. Tentacle*	84,90
History Line*	74,90	Der Patrizier*	79,90
Indiana Jones 4*	79,90	History Line*	59,90
Inca*	84,90	Jutland *	99,90
Ishar 2*	59,90	Rebel Assault *	79,90
Jonathan*	74,90	Strike Commander**	79,90
Jordan In Flight**	69,90	The 7th Guest	119,90
Jurassic Park**	64,90	Ultima Underw. 1+2**	79,90
Kasparov's Gambit**	74,90		

Starlord** 84,90

Kingmaker*	64,90	Macintosh	
Land of Lore*	59,90	A-Train**	84,90
Links 386 Pro**	84,90	Civilization**	89,90
Links Kurse Je	44,90	Eight Ball Deluxe**	59,90
Lothar Matthäus F.*	64,90	Fatty Bear *	59,90
Lotus 3**	59,90	Indiana Jones 4	84,90
Mad News*	74,90	King's Quest 6**	79,90
MIG-29	54,90	Lemmings 1**	79,90
Might and Magic 5*	79,90	Monkey Island 2	84,90
Monkey Island 2*	79,90	Slim City Deluxe**	89,90
Mortal Kombat**	59,90		

AMIGA

1869*	64,90
A-Train*	74,90
Allen 3**	49,90
Allen Breed 2**	49,90
Anstoss*	64,90
Apocalypse**	49,90
ATAC**	64,90
B 17 Flying Fortr.**	69,90
Battle Isle Data 2**	49,90
Bazooka Sue*	74,90
B.Blow's Galact.**	49,90

Bundesl. Man.Pro.*	64,90
Burntime*	64,90
Chaos Engine**	49,90
Civilization*	74,90
Comb. Air Patrol**	59,90
Creepers**	49,90
Darseed 1.5*	69,90
Das schw. Auge*	69,90
Der Patrizier*	64,90
D.Schatz I.Silbersee**	69,90
Dogfight**	64,90
Dune 2*	54,90
Elshockey Mon.*	69,90
Elysium*	64,90
F 117 A Nighthawk**	64,90

Flashback*	59,90
Goal*	54,90
Gunship 2000**	64,90
Hattrick*	64,90
Hired Guns**	64,90
History Line*	74,90
Indiana Jones 4*	74,90
Ishar 2*	54,90
Jurassic Park*	54,90
Kingmaker**	64,90
Lemmings 2**	59,90
Lonheart**	54,90
Lothar Matthäus*	59,90
Latus 1+2+3**	54,90
Mad News**	64,90
Monkey Island 2*	74,90

Mortal Kombat**	54,90
Napoleonic**	64,90
Nick Faldo Golf**	74,90
Nigel Mansell**	54,90
Overdrive*	49,90
Penthouse H.N.**	34,90
Penthouse Deluxe**	54,90
Perfect General*	69,90
Pinball Fantasies**	54,90
Prime Mover**	54,90
Scenario*	59,90
Sensible Soccer**	49,90
Siedler*	74,90
Sim Life*	74,90
Soccer Kid**	59,90
Space Hulk**	59,90
Space Legends*	64,90
St. Thomas*	64,90
Street Fighter 2**	54,90
Super Hero**	59,90
Syndicate**	54,90
Transactica*	54,90
Turkian 3**	49,90

Urldum 2**	59,90
Walker**	54,90
Waxworks*	59,90
Whales Voyage*	59,90
WWF Europ.R.**	59,90
Yol Joel	54,90
Zool 2**	59,90

Disketten

10 HD 3.5" NoName	12,90
10 DD 3.5" NoName	6,90

* = Deutsche Version ** = Deutsche Anleitung * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich

Besuchen Sie auch unser Ladenlokal Bergedorfer Str.115 / Ecke Vierlandenstr.(100m vom CCB)

Tel. : 040 / 721 13 97

Fax: 040 / 724 09 73 Bestellannahme : Mo.-Fr. 15-20 Uhr; Sa.: 10-14 Uhr
Gesamtpreisliste (liegt jeder Lieferung bei) kostenlos anfordern!
Versandkosten : Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme +4 DM zzgl.NN-Gebühr
ab 250,-DM ohne Versandkosten, Ausland (nur Vorkasse) 18,-DM

Bergedorfer Str.117 21029 Hamburg

Ladenpreise variieren, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Alle Preise in DM.

Hallo Amerika!

Im Jahre des Herrn 1492 entdeckten die Indianer Kolumbus, genau fünfhundert und ein Jahr später entdecken wir die Indianer. Ermöglicht wird dieses imperialistische Lehrstück durch Software 2000. Ihr neues Strategie- und Handelsprogramm versetzt uns und drei andere Hobbykapitäne hinter das Steuerrad einer Karavelle auf dem Weg in die neue Welt. Ihr heuert eine Mannschaft an, rüstet das Schiff aus und kreuzt auf einem 6400 Felder großen

Ozean. Ein Zufallsgenerator sorgt dafür, daß bei jedem Spielstart die zu entdeckenden Länder neu verteilt werden. Habt Ihr die neue Welt erreicht, müßt Ihr Expeditionen ausrüsten, Dörfer erobern, Farmen bauen und Missionsstationen gründen. Fehlende menschliche Kapitäne werden dabei durch Computergegner ersetzt. Die Amiga- und PC-Versionen von Kolumbus werden wir wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe testen. vw



Es lebe Amerika: Nach der erfolgreichen Glau-Edition, man erinnere sich an Vermer, kommt endlich wieder frischer Wind in die Segel der Strategie- und Wirtschaftsspiele

Tips & Tricks-Hotline

Rat und Hilfe in allen Lebenslagen bietet unsere nagelneue **Tips & Tricks-Telefon-Hotline**. Jeden Dienstag und **Donnerstag** in der Zeit von 15 bis 17 Uhr stehen unsere international erfahrenen **POWER PLAY**-Helferlein für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern werdet Ihr fündig:
Computerspiele:
089/4613-335

Videospiele:
089/4613-336

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich oder besser, zur Arbeitsentlastung des gestreßten Doc Düse als Word / Winword-File auf Diskette, an die **POWER PLAY**-Redaktion. Mit der richtigen Adresse (aus dem Impressum) und dem Stichwort "DOC DÜSE" auf dem Kuvert wird Euer Hardware-Problem die richtige Adresse erreichen.

- | | | |
|--|--|---|
| 01 159 Dresden
HSH GmbH & Co.KG
Freibergerstraße 122
fon 03 51 / 4 98 00 00
fax 03 51 / 4 98 00 14 | 38 122 Braunschweig
Delos Technology GmbH
Frankfurter Straße 226
fon 05 31 / 28 10 40
fax 05 31 / 28 10 444 | 59 494 Soest
Ingo Knülle
Thoma Straße 17
fon 0 29 21 / 1 44 75
fax 0 29 21 / 1 44 76 |
| 03 046 Cottbus
Hans-Harald Linde
Franz-Mehring-Straße 12
fon 03 55 / 70 04 81
fax 03 55 / 70 04 04 | 39 110 Magdeburg
Cosytec GmbH
Große Diesdorfer Str. 179
fon 03 91 / 39 10 90
fax 03 91 / 60 41 29 (2.Tel.) | 60 528 Frankfurt / Main
KR Elektronik GmbH
Melibocusstraße 35
fon 0 69 / 67 18 00
fax 0 69 / 67 77 02 |
| 04 103 Leipzig
ASS Data GmbH
Querstraße 26
fon 03 41 / 29 48 57
fax 03 41 / 29 20 66 | 41 061 M'gladbach
Kleinelectronic GmbH
Stepgesstraße 48
fon 0 21 61 / 17 97 67
fax 0 21 61 / 17 97 69 | 63 150 Heusenstamm
Copymaster GmbH
Am Goldberg 9
fon 0 61 04 / 64 06
fax 0 61 04 / 67 5 81 |
| 09 130 Chemnitz
I.C.E. GmbH
Sonnenstraße 64
fon 03 71 / 42 78 36 / 37
fax 03 71 / 42 78 38 | 46 236 Bottrop
K & K Datentechnik GmbH
Essener Straße 5
fon 0 20 41 / 26 53 56
fax 0 20 41 / 6 82 57 | 66 333 Völklingen
S & K Computer GmbH
Saarbrücker Straße 27
fon 0 68 98 / 37 00 01
fax 0 68 98 / 37 00 02 |
| 10 117 Berlin
Indat GmbH
Zimmerstraße 86-91
fon 0 30 / 2 38 64 35
fax 0 30 / 2 38 64 39 | 48 143 Münster
Göddeker GmbH
Frauenstraße 18
fon 0 2 51 / 4 01 96
fax 0 2 51 / 4 32 63 | 70 372 Stuttgart
Cocox Datentechnik GmbH
Wildunger Straße 27
fon 0 71 11 / 95 56 60
fax 0 71 11 / 56 50 51 |
| 22 041 Hamburg
Hebrock & Proß GmbH
Ahrensburger Straße 71
fon 0 40 / 6 57 10 23
fax 0 40 / 6 57 10 20 | 51 465 Berg. Gladbach
Holger Lewandowski
Hauptstraße 80
fon 0 22 02 / 5 20 33
fax 0 22 02 / 5 20 32 | 77 694 Kehl / a. Rhein
Thomas Krippeler
Hauptstraße 150
fon 0 78 51 / 94 75-0
fax 0 78 51 / 9901 30 |
| 24 105 Kiel
Omnicron GmbH
Holtensauerstraße 93
fon 04 31 / 57 00 20
fax 04 31 / 57 00 222 | 52 070 Aachen
PC Shop GmbH & Co.KG
Friedrichstraße 17-19
fon 02 41 / 9 00 04 40
fax 02 41 / 50 47 64 | 79 111 Freiburg
aad GmbH
St. Georgenerstraße 9
fon 0 77 61 / 47 50 28
fax 0 77 61 / 4 38 48 |
| 30 449 Hannover
Hebrock & Proß GmbH
Deisterstraße 17
fon 05 11 / 45 10 61
fax 05 11 / 45 10 65 | 53 127 Bonn
Proton GmbH
Im Mühlenbach 2c
fon 0 22 28 / 91 93 00
fax 0 22 28 / 91 93 030 | 79 798 Jestetten
Compuser Schulungs GmbH
Hauptstraße 2
fon 0 77 45 / 55 00
fax 0 77 45 / 55 01 |
| 31 134 Hildesheim
Freiburger & Steingrube GmbH
Goslarsche Straße 11
fon 0 51 21 / 1 25 04
fax 0 51 21 / 3 91 06 | 54 290 Trier
Lawen & Biegel GbR
Walramstraße 28
fon 06 51 / 4 33 45
fax 06 51 / 4 51 06 | 80 335 München
G. & C. Computer GmbH
Dachauer Straße 17
fon 0 89 / 5 50 10 57
fax 0 89 / 5 50 14 56 |
| 32 052 Herford
RobBit Computer GmbH
Bäckerstraße 8
fon 0 52 21 / 52 93 58
fax 0 52 21 / 5 74 28 | 55 743 Idar-Oberstein
NDV Büroorganisation GmbH
Nahe Center 1-10
fon 0 67 81 / 2 20 01
fax 0 67 81 / 2 33 66 | 96 264 Altenkunstadt
Dechant GmbH
Dr. Friedrich Baur Straße 1
fon 0 95 75 / 7 91 73
fax 0 95 75 / 7 91 80 |
| 33 609 Bielefeld
RobBit Computer GmbH
Karolinenstraße 39
fon 05 21 / 7 00 01
fax 05 21 / 7 33 99 | 56 070 Koblenz
Jericho Datentechnik GmbH
Rudolf-Dieselstraße 2a
fon 02 61 / 8 84 22-33
fax 02 61 / 8 84 22-66 | 98 617 Meiningen
Menz & Hermann GbR
Luisenstraße 6
fon 0 36 93 / 47 07 05
fax 0 36 93 / 47 07 06 |
| 35 396 Gießen
Computer Corner GmbH
Gießener Straße 137
fon 06 41 / 5 72 54
fax 06 41 / 5 34 17 | 57 072 Siegen
Computer Corner GmbH
Marburger Tor 2
fon 02 71 / 5 22 88
fax 02 71 / 5 32 41 | |

Jetzt auch in:

78 467 Konstanz
CSA Computer GmbH
Wollmatingerstr. 22
fon 0 75 31 / 6 20 41
fax 0 75 31 / 5 59 66

42 657 Solingen
EBS Schlechtendahl GmbH
Börsenstr. 148
fon 0 21 2 / 87 01 87
fax 0 21 2 / 87 02 87

82 205 München/Wes
Oliver Kübrich
Melchior-Fanger-Straße 31
fon 0 81 05 / 50-50 / 58-51
fax 0 81 05 / 2 32 00

MAILBOX



24 Stunden on-line kostenlos für jedermann über 2 GB Software!

Achtung Fachhändler:
Wir suchen noch Mitglieder für einige Städte ab 100.000 Einwohner. Interesse? Dann schicken Sie uns Ihre Visitenkarte an unten stehende Faxnummer.

pc.Spezialist ist ein Leistungsverband von qualitäts- und serviceorientierten Fachhändlern. Auf Wunsch versenden wir Artikel auch per Paketdienst zu Selbstkosten. Lagerware liefern wir normalerweise innerhalb 24 Stunden aus. Die Angebote in dieser Anzeige sind freibleibend solange Vorrat reicht. Alle Angaben werden nach bestem Wissen gemacht. Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in DM. U. genannten Produkte und Warenzeichen der jeweiligen Hersteller, bzw. Inhaber.

PREIS TERMINATOR

pc.Spezialist
38 x in Deutschland!

„Diese Seite ist befreit von überhöhten Preisen!“

Panasonic CR-562B Double Speed ROM Drive

Endlich: 300 kByte/s Datendurchsatz!

Für alle anspruchsvollen Anwendungen ist ein CD-ROM-Laufwerk mit 300 kB/s Datendurchsatz unentbehrlich! Nur so erhalten Sie fließende Bewegungen bei vielen CD-Spielen und Video-Anwendungen. Die Zukunft des CD-ROMs heißt: Double Speed!

Datendurchsatz: 300 kb/s
Zugriffszeit: 320 ms
Kapazität: 680 MB
Puffer: 64 kB
Besonderheiten: CD ROM XA-Laufwerk, Kodak Photo-CD multi-sessionfähig, MPC (Multimedia PC) kompatibel, Audio-CD-fähig, elektrische Schublade (kein Caddy nötig), automatische Linsenreinigung, Kopfhöreranschluß, Lautstärkenregler, Eject-Taste vorne
Größe: 5,25" / halbe Bauhöhe

Conner Festplatte

14 ms mittl. Zugriff, AT-BUS



250 MB 399,-
Typisch pc.Spezialist!

Hoher Datendurchsatz durch 64 kB internen Cache, 14 ms mittl. Zugriffszeit, 3,5" Bauweise, passend für alle gängigen PCs mit AT-BUS Controller. Auf Wunsch Einbau in einer unserer bundesweiten Werkstätten.

Double Speed 444,-

Typisch pc.Spezialist!



 <p>110,-</p> <p>Privateer</p> <p>Spannendes Weltraumabenteuer! Zwischen dem Überleben in den hitzigen Weltraumkämpfen und den dunklen Geschäften zweifelhafter Typen ist der Tag eines Privateers lang, gefährlich und abenteuerlich.</p>	 <p>110,-</p> <p>Maniac Mansion 2</p> <p>– Day of the Tentakel – Vermückte Wissenschaftler, hungrige Tentakel-Monster und Zeitmaschinen. Das ist Maniac Mansion 2 (PowerPlay 7/93: „Besonders empfehlenswert“)</p>	 <p>100,-</p> <p>NHL Hockey</p> <p>Spielen Sie die komplette NHL-Saison nach. Als Spieler, als Trainer, oder beides. (PC PLAYER 9/93: Empfehlung!)</p>	 <p>110,-</p> <p>X-WING</p> <p>Das ultimative „Star-Wars“-Weltraumspiel.</p>	 <p>90,-</p> <p>Wing Commander Academy</p> <p>Kreieren Sie Ihren eigene Wing-Missionen: Navigationsflüge durch Asteroidenfelder, Bergung von vermissten Piloten, Geleitschutz für Frachter. Viele neue und interessante Features.</p>	 <p>100,-</p> <p>SYNDICATE</p> <p>Erobern Sie sich als Manager eines Syndikates die Weltherrschaft.</p>
---	---	---	--	--	--



Steuer frei!

Neue Joysticks
braucht das Land: Unter diesem Motto setzte man sich beim Hardwarehersteller Tecnoplus zusammen und erarbeitete mit Leisuresoft eine neue Strategie: "Der Joystick von heute ist eigentlich viel zu teuer. Warum stellt niemand, vor allem für PCs, preisgünstige Alternativen her, die es in Sachen Qualität mit den überpreuerten Konkurrenten aufnehmen können?"

So werden ab sofort für PCs drei und für Amigas zwei Leckerbissen serviert. Der *Hawk PC* ist ein Digi-Stick für lockere 20 Mark, der sich problemlos an jeden Joystickport anschließen läßt und bestens für Actionspele oder Jump'n'Runs geeignet ist. Der *Hawk Plus PC* kostet zwar fünf Mark mehr, ist aber ein Analogstick mit integriertem Turbofeuer-Schalter. Auf Knopfdruck darf die Härte der Joystickführung eingestellt werden. Er fühlt sich erst mit Simulationen so richtig wohl. Wer zudem seinen Kumpel mit einstöpseln will, sollte sich die *Smart Cart* zulegen. Diese Karte bietet zwei Joystickports, paßt

sowohl in einen XT
als auch in
einen Pentium
und kommt
mit allen
Taktraten
zurecht.

Freunde mit schmalem Geldbeutel dürfen sich am einfachen *Scorpion* oder am turbogefeuerten *Scorpion Plus* erfreuen. Beide Sticks bieten sechs Mikroschalter für einen durchaus fairen Preis. *kn*

Hersteller: TecnoPlus/
Leisure Soft

Preis:	
Hawk PC	ca. 20 Mark
Hawk + PC	ca. 25 Mark
Smart Card	ca. 40 Mark
Scorpion	ca. 13 Mark
Scorpion +	ca. 20 Mark

Fazit: Die TecnoPlus-Sticks bieten recht viel fürs Geld, können dabei natürlich nicht mit Gravis oder Dynamics-Sticks mithalten.

Heiß auf Eis

Icequake nennt sich das neue Projekt von Defcom Software. Die Jungs aus Recklinghausen sitzen schon glatte 2 Jahre an der Eishockeysimulation, die Anfang 1994 fertig sein soll. Natürlich dürfen sich zwei Spieler gegenseitig auf die Mütze hauen und in Liga, WM oder Conquest-Modus die Schläger krachen lassen. Neben umfangreichen Statistiken erwarten Euch 57 fiktive Gegenteams, die sich gewal-

tig unterscheiden und verschieden intelligente Schiedsrichter. Auf dem Eis sieht Ihr Euer Team von der Seite um das schwarzen Puck kämpfen. Nach jedem Spiel lassen sich Eure Mannen trainieren, um auch künftigen Gegnern noch gewachsen zu sein. Technisch erwartet Euch neben glasklarer Sprachausgabe vor allem die niedliche Grafik, die in den ersten Vorabbildern einiges erhoffen läßt.



**Die Icequakes
drehen
ihre Runden:
Unter den
Zuschauern
hat sich
übrigens ein
E.T. versteckt**

THOMAS PFISTER SPIELEVERBAND

TEL: 0561/2 44 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

PC 3.5" Amiga			PC 3.5" Amiga			PC 3.5" Amiga		
7th Guest (LD-Born)	726-8		Hook	78-0	60-0	Return o' Phasmon	87-8	
Alien (in the Dark)	84-0		Hexa	78-0	62-0	Home	64-0	60-8
Archangel		59-0	Indiana Jones 4	79-0	72-0	Sam & Max	72-0	
Wave of Eucroe	79-0	64-0	Ishtar 2	59-0	53-0	Schach's Subverses	78-0	78-0
Words Take Conser	60-0	60-8	Joanatha	74-0	74-0	Shadowcaster	78-0	
Trilogy (BT 1-3)	69-0		Kathreale	72-0		Shadowlands	34-0	34-0
Beetasy as Rander	78-0		King Quest 4	65-0		Shocklock Holmes		
Crashers of Endora	84-0		King Q. 4-5 (LD Rom)	57-0				
			Knights of Lore DV	57-0		Simon the Sorcerer	84-0	68-0
Crystals o'Endoria	78-0	66-0	Laura Bow 2			Space Hulk	79-0	63-8
Dart Queen o' Rynda	78-0		Legend of Valoria	78-0	78-0	Space Qu 1-4 Camp	79-0	
Dartlands 1,5	49-0	73-0	Legends o' Pyramida	66-0	66-0	Star Trek 2	62-0	
Die Schone o' West	78-0		Legend o' Lost LA	78-0		Spillkammer	78-0	
Dracula	78-0		Lord of The Bang 2	6-8		Star Trek	78-0	69-0
			Lorels of Time	53-8		Strawhead	66-0	
Dune	36-0	34-0	Lost no Time	84-0			78-0	
Dungeon Master	60-0	54-0	Lure of Temptess	84-0		-D&D Forge of Yr	42-8	
Dungeons & Dragons	59-0		Madam Phantoms 2	81-0		Ultima 7.2 Jerp II	62-0	
Dungeons & Dragons 5		60-0	Might and Magic 3	78-0	64-0	Ultima Silver Seed	62-0	
Eye of Beholder 2	78-0	78-0	Might and Magic 4	78-0	78-0	Ultima Trilogy 7	62-0	
Eye of Beh 3 Death	78-0		Might and Magic 5	78-0		Ultima Underworld	62-0	
Flashback	66-0	60-0	Monkey Island 2	81-0	74-0	Ultima Underw 2	69-0	
Freddy Phantoms DV	60-0		Police Quest	64-0		Unlited Adventure	66-0	
Gawrwy 2	63-0		Prophecy	67-0		Ward Verge	78-0	66-0
Goblins 2	84-0	64-0	Quest for Glory 3	67-0		Wily Beams	66-0	39-0

ACTION/ARCADE

Alvin Chicken	48, H	Emerald Pine	30, H	Quak	27, H
Alvin 1	* 48, H	Emerald Mine 1 Ptn	25, H	Ruby Woods	60, H
Alvin Breed 2	* 48, H	Fine And Ice	* 54, H	Shadow Ranger	21, E
Alvin Breed 3	* 54, H	Harlequin	30, D	Rocket o'Beast 3	35, M
Alvin Breed SE 92	25, E	HOI	54, D	Sheepcrafter	64, H
Armatype	24, H	Howe's Race Scandal	54, D	Steel Empire	64, H
Australian	24, H	Humans	48, H	Steele Fighter 2	58, H
B. Kid	54, H	Jurassic Park	63, D	Superling	48, H
B. M.	54, H	Lemmings 2	74, H	Take a Break Psh	64, D
Beavers	58, H	Love Heart	52, D	Teazeway Thomas	48, H
Blaster	58, H	The Last Walking	75, D	Teers	62, H
Blub	54, H	McDonald Land	54, H	Traps & Treasures	64, H
Bulls: Red Day	54, H	Morph	54, H	Troops	44, H
Body Boys	54, H	Mortal Rambo	* 60, H		64, H
Body Boys Galat.	* 48, H	Brno	25, H		* 59, H
Cardiuz	27, H	One step beyond	47, H	IGM!	54, H
Chain Engine	48, H	Pashall Dreams	57, H	Unidrum 2	* 59, H
Chuck Rock 2	48, H	Pashall Fantasies	54, H	Walker	57, H
Doubler Dragon 3	48, H	Pashall Wizard	18, H	WWF Wrestling 2	64, H
Dyna Blast	25, H	Poppy + Primes Land	39, H	Xenobots	67, H
Electric Ball Deluxe	64, H	Prince of Persia	32, H	Yot	58, H
Electric Ball Deluxe	64, H	Prince of Persia 2	64, H	Zool 2	42, H
Emerald Mine	33, D	Project B	27, H	Zool 2	* 49, H
Everglade	25, H	PPPL	48, H		

SONSTIGES/ZUBEHÖR

10 Construct, 2 D	119, 0	119, 0	Hardball 3	64, 5	64, 5	Let's Comp (11-1)	49, 0
Adventures Club	46, 6	68, 8	Hazards!	75, 2	* 43, 0	Megamania/Savior	60, 8
Antisocial	* 66, 4	64, 0	Hyperspeed	102, 0		Micro Masterball	90, 0
Bills Tomato Game	66, 0	59, 8	Jack Nicklaus Golf	32, 8	32, 8	NCAA Basketball	34, 8
Band-Man Pro 2 D	66, 0	66, 0	John Barnes Soccer	75, 8	27, 8	NHL Hockey	77, 8
Card and Drive	67, 8		Jordan's Fight	75, 8		Rocky Horror	44, 0
Chester = 4 D	62, 0	62, 0	Kaplan's Gambit	75, 8		Penthouse Hot Num	32, 0
Crazy Cars	48, 8	48, 8	Links 36-Hole	90, 8		Penthouse Deluxe	54, 0
Daily Con-Gurt Pole	79, 8	79, 8	Liability Sp (184)	34, 8		Premier Manager	35, 8
Deluxe P-45 Gun 2 D	149, 0	149, 0	May Ball (184)	34, 8		Scenes 92/93	54, 8
Deluxe P-45 AGA	148, 0	148, 0	* Betty White (184)	34, 8		Slap 93	60, 0
Director's Manager	78, 0	78, 0	Slap 93	34, 8		Soccer Kid	64, 8
Euro Soccer	69, 8	69, 8	* Freestyle	34, 8		Space Legends	69, 0
Fantastic Worlds	79, 8	72, 8	* Hyatt	34, 8		Starbyte '82 Call	74, 8
Fernanda One GP	90, 8	39, 8	* Jamburak (184)	39, 8		Terminator 2 Chess	67, 8
Game - Summer Cha	60, 0	49, 8	* Plasma Lake (184)	39, 8		Top Secret Deluxe	74, 8
Gold 1	55, 0	55, 0	* Jamburak (184)	39, 8		Town Football	22, 8
Grand Taylor Soccer	66, 0	60, 8	* Irons Numb	34, 8		Wayne Wrestling 3	78, 8
Grand Prix uninit	39, 8		Lutheran Athletics	* 63, 0	54, 0	WWF Wrestling	29, 8

STRATEGIE/SIMULATION

[illegible]

Händleranfrage erwünscht - Ladenpreise können abweichen

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch S = Beistplatzes = Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten * Preisliste (für Amiga, PC und C64) gegen frankierten Rückumschlag, Versandkosten: 7,- oder 250,- ohne Versandkosten, Ausland (für Verkaufer) 12,- ab 400,- ohne Versandkosten * Lieferung per Postkarte: Bar, E-Scheck bis 400,- oder V-Scheck, bei V-Scheck Lieferung erst nach Guthaben * Nachnahme zusätzlich 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkarte-Gebühr *

Schriftliche Bestellung und Abholung nach Absprache:
34121 Kassel, Dornmannweg 4b, Tel. 0561-24453

THOMAS PEISTER • SPIEL EVERSSAND • DOBMANNWEG 48 b • 34121 KASSEL

Touchdown!

American-Football-Simulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Baseball-Könner Accolade versucht schon Anfang nächsten Jahres Dynamix' *Front Page Sports: Football* mit **Unnecessary Roughness** vom PC-Football-Thron zu stoßen. Der inoffizielle *Mike-Dikta-Football*-Nachfolger glänzt dabei mit zuckersüßer 3-D-Grafik und soll zudem

noch einen fetzigen Managerpart plus Playbook-Editor spendiert bekommen. Neben der tollen und hoffentlich auch sehr schnellen Grafik bietet **Unnecessary Roughness** natürlich auch Sprachausgabe.

Diese Ausgabe stammt übrigens vom US-Starkommentator Al Michaels, der schon in *Hardball 3* seine zügige Zunge schwang. kn



Accolade hatte mit seinen Sportsimulationen schon immer ein glückliches Händchen: Mit **Unnecessary Roughness** wagen sich die Amerikaner ein weiteres Mal an ein Football-Spiel

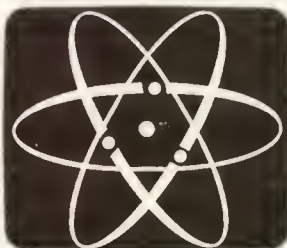


17. Ausstellung für Hobby-Elektronik, Computer, Software und Zubehör

Hobby-tronic & ComputerSchau

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Freizeit, Beruf und Ausbildung. Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschau:
„Straße der Computer-Clubs“.



2.-6. Febr. 1994

täglich 9-18 Uhr

Westfalenhallen
Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

SOUND GALAXY NX

Das neue 16-Bit Sound Erlebnis!

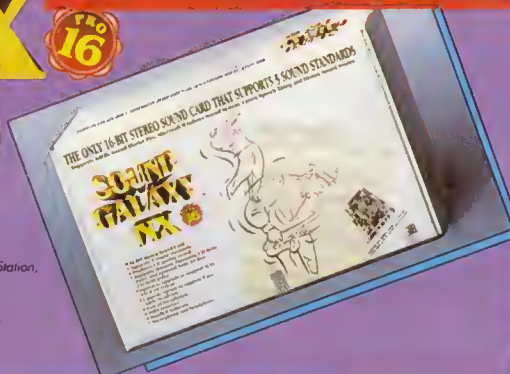
Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16 Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5.44.1 kHz sampling

- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungs-möglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker

Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows
- Windat OLE, Voyetra Audio Station, Voice Annotation, CD Player, Sound Tracks, Utilities und Windows 3.1 Treibersoftware



Fachhandelspreise + Anfragen
nur mit Gewerbenachweis



KIM Computer und Kommunikation
Handelsgesellschaft mbH
Kirchheimer Str. 48 73349 Weinstadt

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer

Kurz notiert:

Software Import Perathoner aus Eching stellt eine nützliche Spielerhilfe vor: der Zockmaster ermöglicht es, gleichzeitig einen analogen und einen digitalen Joystick an den PC anzuschließen. Beide Joysticks werden an einen Adapter angeschlossen, der die entsprechenden Signale abfragt

► Adventure-Gigant Sierra fand eine *Fascination* an dem französischen Spielehersteller Coktel Vision: kurzerhand fusionierte Goliath den David und hat nun eine echte Sierra-Filiale in Frankreich

► Das in Ausgabe 11/92 vorgestellte Sonderangebot wurde vom Fehler-teufel getückt: Die 16-Bit-Soundkarten



Frisch aus Amerika:
Das erste 3DO erreichte gerade die Redaktion

von Mediavision und Logitech kosten nicht 150, sondern zirka 300 Mark

► Der englische RISC-Vorreiter Acorn setzt zu einer Landung in Deutschland an: Mit neuen Modellen und einer ausgetüftelten Marketingstrategie soll der Spieler von den englischen Systemen überzeugt werden. Eine ausführliche Vorstellung des A 5000 ist für die nächste Ausgabe geplant.

Zwei CDs werden serienmäßig mitgeliefert: *Crash'n Burn* ist ein Autorennen, das die Möglichkeiten des 3DO andeutet.



► Dobble-Speed-Laufwerke werden immer billiger: Neben dem preisgesenkten Texel-Laufwerken, versucht sich nun auch USA-Distributor ProCom mit einem pffiffigen Angebot. ► Das in den USA bereits erhältliche 3DO war in einigen Großstädten innerhalb weniger Stunden ausverkauft, serienmäßig mitgeliefert wird das Rennspiel *Crash'n Burn* und eine Sampler-CD. Der Preis des interaktiven Multiplayer liegt derzeit bei 700 Dollar.

BTP Sports&Software

Inh. Brian Powell-Ritter
Friedrich-Ebert-Str. 66 • 34119 Kassel

Wir führen PC-, Amiga-, Nintendo- und Sega-Artikel:
(Software, Zubehör und Hardware)

Amiga ab 18,90 DM
PC ab 18,90 DM usw.

Wir führen Sportartikel für Baseball, Football, Basketball, Streetball, Icehockey usw.

Wir führen Fanartikel:
Caps, Wimpel, Pins, Mützen, Jacken, Game Shirts, T-Shirts usw.

WER MÖCHTE EIN
BTP SPORTS & SOFTWARE-GESCHÄFT ERÖFFNEN?
Info unter 05 61/71 31 58. Bestellungen von 11.00 Uhr
bis 18.00 Uhr persönlich, ansonsten 24 Stunden!

FORDERN SIE UNSERE PREISLISTEN AN.

DES GmbH

Dinger EDV Systeme
Am Marienstein 8
66482 Zweibrücken

MS-DOS Hardware

Thrustmaster FlightControl 199.-
Thrustmaster Weapon Control 229.95
Thrustmaster Mark II WCS 289.-
Thrustmaster Flightc. Pro 329.-
Gravis Gamepad SS.-
Gravis Joystick 79.95
Gravis Analog Pro 99.95
Competition Pro Joystick 69.95

MS-DOS Programme

z.B.:
Pirates Gold MS-Dos 138.-
Privateer MS-Dos 128.-
Proloslor MS-Dos 108.-
Subwars MS-Dos 139.-
Strike Commander MS-Dos 128.-
Stronghold MS-Dos 98.-
Shadow-Caster MS-Dos 118.-
Storford MS-Dos 138.-

(* Bei Druckunterlogenschluß nach nicht lieferbar)
Alle Preise verstehen sich
in DM incl. 15 % MwSt. zzgl.
Versandkosten und Nachnahme.
Preisänderungen, Irrtümer und
Druckfehler vorbehalten

Festplatten:

Conner CP-30174E/ 170 MB/ 17 ms 384.-
Conner CP-30254H/ 251 MB/ 14 ms 464.-
Conner CFA-34DA/ 343 MB/ 13 ms 599.-
Conner CP-30544/ 520 MB / 10 ms 1240.-

Soundkarten:

Soundblaster 16 ASP 448.-
Sound Master PCM 16 Pro 459.-
Sound Master FM 16 236.-

CD-Rom Laufwerke

AT-Bus:
Mitsumi CRMC LUD05s Int. 419.-
Phillips CM 205 Int. 329.-
Phillips CM 205 Int.
incl. 16 Bit Soundk. 649.-
SCSI:
NEC CDR 84-1 SCSI Multisp. XA Int. 799.-
TEAC CD50-01 SCSI Multisp. XA Int. 730.-
(alle SCSI-Laufwerke ohne Controller)



Telefon.: 06332/46883
oder 06332/41783
Fax : 06332/49766
Persönliche Bestellannahme
bis 23 Uhr



POWERPLAY

Wieder ist ein Monat vorbei, die POWER PLAY liegt druckfrisch in Euren Händen. Wir bieten Euch wieder die Chance, einmal Eure eigenen persönlichen Top-Spiele in der POWER PLAY vorzustellen. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein feines Computerspiel sowie ein famoses POWER PLAY-T-Shirt mit den Unterschriften Eurer Lieblingsredakteure. Teilnahmebedingung an der Leser-Hitparade ist einzig und allein das Einsenden der Mitmachkarte. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

mh

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER-PLAY*-Leser Maximilian Stoll aus München seine Spielelieblinge vor. Hier kommt Maximilians persönliche Hitliste:

1. Day of the Tentacle
2. Aces over Europe
3. NHL Hockey



1. Prince of Persia 2	Broderbund
2. X-Wing	LucasArts
3. Strike Commander	Origin
4. Eye of the Beholder 3	SSI
5. Alone in the Dark	Infogrames
6. The 7th Guest	Virgin
7. Betrayal at Krondor	Dynamix
8. Freddy Pharkas	Sierra
9. Seal Team	Electronic Arts
10. Comanche: Mission Disk 1	Novalogic
Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle	



1. World Class Cricket	Audiogenic
2. Gunship 2000	Microprose
3. Championship Manager '93	Domark
4. Sensible Soccer 92/93	Renegade
5. Reach for the Sky	Virgin
6. Premier Manager	Gremlin
7. Lemmings 2	Psygnosis
8. The Chaos Engine	Renegade
9. Flashback	Delphine Software
10. Desert Strike	Electronic Arts
Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft	

Amiga

1. Syndicate
2. History Line
3. Indy Jones
4. Dune 2
5. Elshockey Manager

Super NES

1. Super Mario Kart
2. Street Fighter 2
3. Star Wing
4. Striker
5. Super Star Wars

MS-DOS

1. Day of the Tentacle
2. Syndicate
3. Strike Commander
4. X-Wing
5. Indy 4

Mega Drive

1. Shining Force
2. Jungle Strike
3. Street of Rage
4. Desert Strike
5. Sonic 2



Kleidsam:
Das POWER PLAY-T-Shirt
mit Autogrammen der
Redaktionscrew

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(14)	Syndicate	Electronic Arts	3. Monat
2.	(6)	Indy 4	Lucasarts	14. Monat
3.	(7)	Day of the Tentacle	Lucasarts	3. Monat
4.	(3)	Strike Commander	Origin	5. Monat
5.	(1)	X-Wing	Lucasarts	6. Monat
6.	(4)	Civilization	Microprose	19. Monat
7.	(5)	History Line 1914-1918	Blue Byte	8. Monat
8.	(16)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	22. Monat
9.	(12)	Formula One Grand Prix	Microprose	11. Monat
10.	(18)	Sensible Soccer	Renegade	12. Monat
11.	(20)	Comanche	Novalogic	8. Monat
12.	(8)	Monkey Island 2	Lucasarts	20. Monat
13.	(11)	Dune 2	Virgin	2. Monat
14.	(-)	Wing Commander 2	Origin	1. Monat
15.	(10)	Das Schwarze Auge	Attic	2. Monat
16.	(-)	Pinball Phantasies	21st Century	1. Monat
17.	(13)	Elshockey Manager	Software 2000	4. Monat
18.	(-)	Super Mario Kart	Nintendo	1. Monat
19.	(15)	The Chaos Engine	Renegade	4. Monat
20.	(-)	Star Wing	Nintendo	1. Monat

Ultima-tiv



Geheimgang: Durch diese hohle Gasse müssen wir gehen

Dark Sun

Shattered Lands

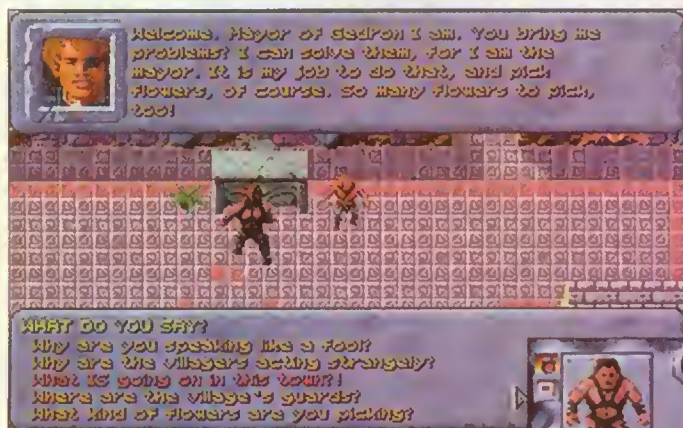
Wer auf Athas unterwegs ist und seinen Luxuskörper nicht mindestens zentimeterdick mit Sun-Blocker einspachtelt, ist bald so rot wie eine Tomate. Anders als bei uns ist die Umwelt aber nicht ozonlochgeschädigt, sondern stöhnt unter zuviel magischer Energie. Die örtlichen Zaube-

organisiert, brutal geknechtet von den Nachkommen der Zauberkaste. Die spielen sich inzwischen als Halbgötter auf, haben die eine Hälfte der Bevölkerung versklavt und lassen die andere Hälfte zur Belustigung der Oberklasse als Gladiatoren in der Arena auftreten. Die letzten freien Bür-

ger von Athas haben sich in Nomadendörfern, versteckt in der Slit-Wüste, organisiert. Unsere Aufgabe in diesem heißen Spiel: Auf den Spuren des alten Spartakus wandeln und einen Sklavenaufstand anzetteln. Nur wer zahlreiche Aufträge erfüllt und so das Vertrauen der Wüstenrenegaten gewinnt, hat eine Chance im Endkampf gegen den Ortsstinker Tectuktitaly.

SSI greift auch im neuen Rollenspiel wieder auf bewährtes Sagenmaterial der amerikanischen Großmagierfirma TSR zurück. — Das Dark Sun-Szenario ist ein weiterer Ableger der berühmten "Advanced Dungeons & Dragons"-Welten von Gary Gygax. Spieler, die

irgendwann in ihrer Computerkarriere ein SSI-Spielchen bearbeitet haben, werden sich auch im Dark Sun-Szenario sehr schnell zurechtfinden. Die vierköpfige Party setzt sich aus den bekannten Rassen Mensch, Elf, Halb-Elf und Halblingen zusammen. Neu stellen sich vor: Half-Giants, freundliche Riesen aus der großen Wüste, Muls, eine Mischung aus Menschen und Zwergen und Thri-kreen, intelligente Insektenabkömmlinge. Alle neuen Rassen sind multicharakterfähig, Thri-kreen können keinerlei Rüstung benutzen, sind aber durch den angeborenen Chitinpanzer ausreichend geschützt. An Klassen bewerben sich Kämp-



rer haben sich, wie weiland der unselige Saruman, zur dunklen Seite der Macht bekannt und zum Ärgereinstand die Sonne ordentlich angefackelt. Aus dem einstmaligen blühenden Planeten Athas wird so eine wasserlose Gluthölle. Wo sich früher die Wellen der Ozeane an fruchtbaren Gestaden brachen, breitet sich heute eine endlose Salzwüste aus – der "Silt". Brutstätte für Mutationen, Halsabschneider und grausige Monster. Der Rest der Zivilisation hat sich in Stadtstaaten

Plaudertaschen: Sag beim Abschied leise "Klick mich"

Charakterbild: Die Werte des Übermenschen auf einen Blick



Dark Sun – The Shattered Lands vereint in sich alle AD&D-Tugenden, die wir auch von den anderen SSI Rollenspielen gewohnt sind. Das sonnenglühende Wüstenszenario ist ein echter Knaller, die Story verdichtet sich im Laufe der Handlung aus zahlreichen Subplots zu einem gehaltvollen Neuzugang im Fantasy-Genre, die Landschaft ist detailliert und abwechslungsreich und wird auch für weitere Programme genug Abenteuerfutter liefern. Zu allem Überflus habe ich endlich meinen geliebten strategischen Rundenkampf wieder – dafür schicke ich alle stumpfen Icon-Klick-Echtzeitkämpfe geme in die Wüste. Und doch, Meckerpunkte bleiben SSIs Neuversuch nicht erspart. Trotz allem Playtesting mogelt man uns ein paar Bugs unter – wundert Euch nicht, wenn das Programm alle zwei Stunden stehenbleibt. Durften wir früher fast überall unser Camp



aufschlagen, müssen wir jetzt mit ca. zehn Rastplätzen im Spiel vorliebnehmen. Selten dämlich, daß man also erst nach einem Kampf über den halben Kontinent latschen oder den Teleporter benutzen muß, um einen Campingplatz zu finden. Auch die Maussteuerung ist dringend renovierungsbedürftig. Wer einen größeren Bereich absuchen muß, der holt sich leicht einen Krampf im Mausfinger – bitte fürs nächste Mal einen intelligenteren Cursor vormerken. Leider hat sich das Auto-mapping als Ritter-Weichei-Standard allgemein durchgesetzt, aber bei Dark Sun übertreibt man deutlich. Gleich das ganze Gebiet, inklusive aller Insassen abdecken, ist übertrieben und nimmt das Überraschungsmoment. Das Dark Sun-Szenario ist ein interessanter Neuzugang, kann aber bis zum finalen Hitzschlag noch etwas Feintuning vertragen.



So hört sich nur Pro Audio 16 an.

Do steht Ihr PC, für den Sie mehrere tausend Mark ausgegeben haben. Ausstoftiert mit Hightech vom Feinsten. Nur? No jo, mit dem Sound ist's nicht weit her; klingt eher wie ein 10 Mark Transistor-Radio. Nicht nur, daß sich Ihre Computerspiele grouenhofit onhören; Musik- und andere Audiosoftware können Sie erst recht vergessen.

Wozu lange örgern? Installieren Sie doch einfach Pro Audio 16 von Medio Vision, und im Hondumdrehen produziert Ihr PC den kraftvollsten digitalen Stereo-Sound weit und breit. Selbstverständlich in absolut bühnenreifer HiFi CD-Qualität vom weltweit führenden Hersteller von 16-Bit Soundkarten!

Pro AudioSpectrum 16: die weltweit meistverkaufte 16-Bit Soundkarte, die jeden PC zuhause oder im Büro in ein echtes Soundsystem verwandelt. Professionelle Anwender schwören darauf, denn 44,1 kHz, 16-Bit Aufnahme und Ploybock, 20-Stimmen Synthesizer, Text-in-Sprache

Converter (Monologue for Windows) und ein SCSI CD-ROM Controller sorgen für kristollklore Musik und ungeohnte Soundeffekte.

Pro AudioStudio 16: das Beste aus der Pro Audio 16 Linie. Zusätzlich zu den Leistungsmerkmlen der Pro AudioSpectrum 16 bietet sie ein hervorragendes Sprocherkennungs-System. Damit können Sie Ihren PC einfach durch gesprochene Befehle bedienen.

Pro AudioBasic 16: endlich erhalten Spiele-Freaks 16-Bit Qualität zum Preis von 8-Bit. Sie ist klongidentisch mit der Pro AudioSpectrum 16 und 100% AT-Bus kompotibel. Wie alle Produkte der Pro Audio 16 Familie ist sie zukunftssicher und unterstützt alle führenden Spiele- und Business-Softwareprogramme für 8- und 16-Bit.

Bevor Sie noch lange überlegen — schauen Sie doch bei Ihrem nächsten Händler rein und überzeugen sich selbst. Oder rufen/foxen Sie folgende Nummer on: **089/613 50 46**



fer, Gladiatoren, Ranger, Diebe, Priester, Preserver und Psioniker um Aufnahme in die Party. Die neue Klasse der Preserver übernimmt die lieb gewonnenen Zauberaufgaben, Psioniker dagegen sind telepathisch begabt und können sowohl defensiv oder offensiv tätig werden. Preservern und Priestern stehen jeweils über 60 Zaubersprüche in fünf Leveln zur Verfügung, Psioniker dürfen zusätzlich 34 unterschiedliche mentale Fähigkeiten einsetzen. Alte AD&D-Hasen treffen sowohl auf jede Menge altbekannter Zaubersprüche, als auch auf viele neue. Namen wie "Evard's Black Tentacles", "Melf's Minute Meteors" oder "Adrenalin Control" versprechen viel Kurzweil beim Monstertöten.

Wie immer, können wir die Charakterwerte der Kämpfer selber auswürfeln und auf Wunsch auch modifizieren. Je höher wir in den Leveln steigen, desto besser entwickelt sich unsere Truppe. Ist das Erfahrungspunktekonto aufge-



füllt, werden wir vom Programm automatisch befördert.

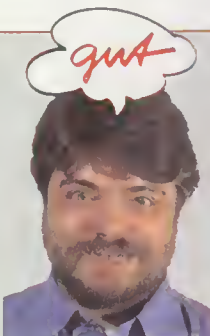
Während uns SSI bisher fast immer mit drei Spielperspektiven beglückte – 3D-Grafik, Isometrie-Kampf und Reise-

Hau den Lukas:
Gefechte werden
rundenweise
ausgetragen

Röstradius:
Zielen mit dem
Feuerball-Icon und der
Zaubermaus



Kein Wunder, daß SSI den altbekannten und auf Computern ziemlich ausgelutschten AD&D-Welten *Forgotten Realms* und *Dragon Lance* den Laufpaß gab und mit *Dark Sun* das herkömmliche AD&D-Computerrollenspiel endgültig aufs Altenteil schob. Immerhin



lief TSR's *Dark Sun* den Kollegen schon im letzten Jahr den Rang als beliebteste Table-Board-Reihe ab. Das neue Szenario hat durchaus das Potential, der Konkurrenz das Fürchten zu lehren: Die Storymischung aus Mad Max und römischer Sklavenhatz verweist dröge Fantasy-Schmonzetten auf die Plätze. Der Nachwuchs-Spartacus friemelt mit wachsender Begeiste-

rung seine brandneue Gladiatorenschar zusammen und bestaunt die reichhaltige athasche Flora und Fauna. Nach der ersten Begeisterung über das frische Spielsystem, die knuffigen Rassen und Klassen treibt jedoch ein laues Wüstenlüftchen ein paar Sandkörner ins Spielgetriebe. Die Benutzerführung löchert beispielsweise die Geduld des Exsklaven wie ein Kaktus ein Blatt Papier, die Suche nach einem Rastplatz für erschöpfte Helden ist manchmal schwieriger als das Auffinden eines Softdrinks in der Sahara. Bereinigt SSI noch die letzten Kinderkrankheiten des neuen Spielsystems, gibt's von mir auch das freundlichste Gesicht.

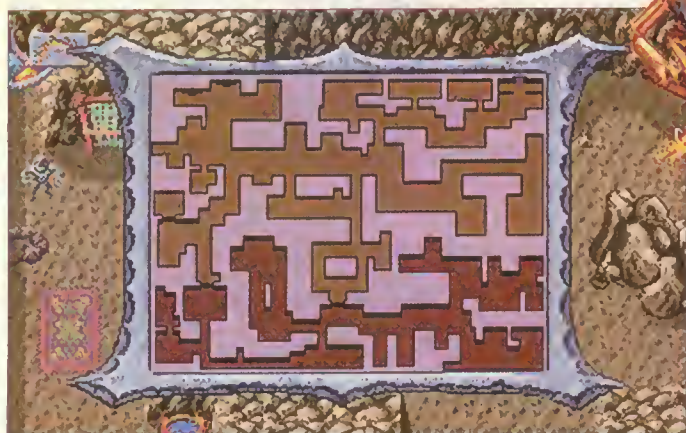
landschaft, die, wie bei den *Ultima*-Konkurrenzprodukten von Origin, schräg von oben gezeigt wird. Unsere Party schlendert für gewöhnlich als Sammel-Icon über den Bildschirm, treffen wir auf unfreundliches Getier, löst sich die Gruppe auf und darf getrennt in den Kampf eingreifen. Wie in den alten SSI-Spielen, steuern wir die Aktionen jedes Charakters einzeln oder lassen ihn automatisch vom Computer führen. Wir können mit Fernwaffen feuern, mit Schwertern, Keulen oder Äxten zuhauen, einen magischen Gegenstand benutzen oder ein Zauberkunststückchen loslassen. Vor Beginn des Spiels

dürfen wir den Schwierigkeitsgrad wählen und treffen so auf unterschiedlich starke Monster. Das Spielareal ist aufgeteilt in gleichgroße über- und unterirdische Abschnitte, in denen wir uns frei bewegen können. –

Verlassen wir das Areal, wird ein neuer Bereich nachgeladen. Damit's etwas schneller geht, dürfen wir im Laufe des Spiels einige Teleporter aktivieren, um die Wege abzukürzen. Zur optimalen Orientierung dürfen wir jederzeit eine Übersichtskarte des ganzen Gebiets einblenden, auf der sogar die Positionen

von Freund und Feind markiert sind. Treffen wir in den wüsten Weiten von Athas tatsächlich mal auf einen freundlich gesonnenen Charakter, dann führen wir Menügespräche oder dürfen ein paar Gegenstände kaufen. Alle Aktionen können entweder mit der Tastatur oder der Maus ausgeführt werden. Ein Druck auf die rechte Maustaste genügt, und der Cursor verwandelt sich in das entsprechende Symbol. Wir können einfach nur durch die Landschaft spazieren, andere Leute zum Gespräch animieren, mit Gegenständen hantieren und natürlich zuschlagen.

vw



Automapping: Freund und Feind als Punkte im Gelände

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 73%

Gratik: 62% Sound: 77%

Schwierigkeit:

Minimal: 386er mit 25 MHz,
2MByte RAM, 15 MByte
Festplatte

Unterstützt: AdLib, Sound-
blaster, Roland

Geplant für: –

COKTEL VISION
PRÄSENTIERT

INCA

WIRACOCHA



AM BILDSCHIRM AB NOVEMBER 1993

Für PC HD und PC CD ROM (Speech Pack erhältlich für die PC HD- Version)



Bildschirmfüllende Szenen



Zahlreiche Darsteller,
deutsche Dialoge



Weltraumgefechte



Rätsel-Abenteuer



BBS Nr.: 06107 - 930-222

COKTEL VISION

BOMICO
SOFTWARE

BOMICO GmbH
Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach

1 Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

Die POWER PLAY MIMMACHKARTE

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe haben mit besonders gefallen:

1. _____ Seite _____

2. _____ Seite _____

3. _____ Seite _____

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hilparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummerler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

3 Mit der Abo-Karte alles

im Kasten



WEG MIT DER KARTE!!!

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich den deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☒ jährlich (70,80 DM)

☐ halbjährlich (35,40 DM)

Dieses Verabreichung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Auslieferung der Widerstandsbeziehung. Ich bestätige die Kennzeichnung des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____

PROH94

80 Pf
Briefmarke
drauf – und ab!

Antwortkarte

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1. _____

2. _____

3. _____

Meine Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Briefmarke
drauf –
und ab damit!

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304

D-85531 Haar

POWERPLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Thalion strikes Back



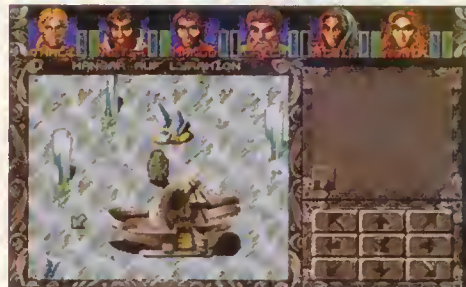
Hmm ... Drachen flambiert. Wohl dem, der den Flammensturm kennt.

Ambermoon

Das Gütersloher Softwarehaus Thalio kehrt nach dem Actionspiel *Lionhart* und der Flugsimulation *Airbus 320* zu seinen Wurzeln zurück und präsentiert nach fast zwei Jahren Abstinenz wieder ein Rollenspiel: *Ambermoon*. Es spielt zwar wie der Vorgänger *Amberstar* auf dem Planeten Lyrion, aber seit den Abenteuern um die 13 Bruchstücke des *Amberstar*, hat sich einiges in Lyrion getan. Um dem Spieler eine komplett neue Landschaft samt neuer Städte zu bieten, ohne gleich den kompletten Schauplatz zu wechseln, ließ sich die Programmiercrew um Eric Simon, Karsten Köper und Jury Hornemann etwas Be-

sonderes einfallen. Kurzerhand wurde Lyrion zum Katastrophengebiet erklärt: Einer der Trabanten, die den Planeten umkreisen, machte sich selbständig, verließ seine Umlaufbahn und prallte auf Lyrion. Durch den Einschlag und die folgenden Vulkanausbrüche, Erdbeben und Flutwellen wurden die aus dem ersten Spiel bekannten Städte weitestgehend vernichtet und die Landschaft verwüstet. Das Inferno hat Methode: Wo vorher Berge waren, schillern nun tiefe Seen, wo früher flaches Land ungehindert passiert werden konnte, versperren nun Gebirgsketten dem Wanderer den Weg, alte Dungeon-Systeme wurden durch den Aufprall

Keiner hätte es geglaubt: Flüssig schwebende 3-D-Dungeons und Städte auf dem Amiga



Final Fantasy läßt grüßen: Per Sternenschiff fliegen wir zu den Monden

komplett verschüttet, dafür entstanden völlig neue Höhlensysteme. Damit nicht genug der geographischen Veränderungen: Im Verlauf des Abenteuers verläßt Ihr den Planeten und bereist außerdem verschiedene Monde Lyrions. So gilt es beispielsweise, einen Waldmond, einen Wüstenmond und einen Eisra-
banten zu erkunden.

Thalio gab sich nicht damit zufrieden, nur das Spielfeld zu ändern und zu vergrößern,

auch an Benutzerführung und den Grafiken wurde in den letzten zwei Jahren gefeilt. Die auffälligste Neuerung sind die Labyrinthgrafiken. So wird in den *Ambermoon*-Labyrinthen nicht mehr "blockweise" umgeschaltet, sondern gescrollt. Wir kennen dieses System aus *Ultima Underworld* – fairerweise muß gesagt werden, daß Thalio als erstes dieses Grafiksystem vorgestellt hat. Allerdings warten die *Ambermoon*-Dungeons nicht mit runden



Auf diesem Mond ist ganz schön was los: Dieser Drache ist besonders sauer.



Mit dem Zauberbuch im Gepäck, hauen wir jeden weg

Kammern oder Steigungen wie die Kellerkollegen von Origin auf. Die neue Dungeon-Darstellung zehrt natürlich an der Prozessor-Power des Amigas. Bei entsprechend niedrigerer Rechenkraft – beispielsweise beim 500er – läßt sich auf Wunsch die Decken- und Bodengrafik ausblenden. Kommt es zum Kampf mit Monstern, wird, wie aus *Amberstar* bekannt, auf einen speziellen Kampfschirm umgeschaltet. Hier sieht Ihr die Monster in 3-D auf Eure Truppe anrücken, in einem Feld am unteren Bildrand werden die

Alle Achtung: Besser kann man ein Rollenspiel für die Amiga-Familie wohl kaum noch machen. Karsten, Eric, Jury & Co. haben sich in den letzten zwei Jahren sichtlich nicht auf den Amberstar-Lorbeer ausgeruht, sondern die Bernstein-Saga konsequent weiterentwickelt. Schon bevor Ultima Underworld die Rollenspielwelt komplett umkrempelte, zeigten die Kellerkünstler von Thalio den staunenden Fachwelt ("Wie habt Ihr denn das gemacht?") sanft scrollende 3-D-Dungeons auf Commodores Flaggschiff. Zwar müssen wir auf Underworldsche Feinheiten wie Biegungen, Gefälle, Steigungen und runde Räume verzichten, aber die Ambermoon-Katakomben sind dafür weitläufiger und um einiges umfangreicher als die der texanischen Kollegen. Thalions Technofeuerwerk hört glücklicherweise nicht bei den Dungeons auf: Die pixelfeinen Oberweltgrafiken, die furiosen Zaubersprucheffekte und das eindrucksvolle Intro beweisen, daß Rollenspiele "Made in Germany", nicht nur spielerisch salonfähig sind, sondern auch in Sachen Präsentation den Vergleich nicht zu scheuen brauchen. Allerdings hat der Grafik-Overkill einen entscheidenden Haken: Zwar läuft Ambermoon auch auf 500ern, aber erst ab einem Amiga 1200 flutschen die Dungeonbilder



in erträglicher Geschwindigkeit über den Bildschirm. Wohl dem, der dem schlaffen Normalprozessor des Amigas mit einem Turbozusatz hilfreich unter die elektronischen Arme greifen kann. Ebenfalls im Vorteil ist der Besitzer einer Festplatte: Immerhin belegen die

Ambermoon-Daten insgesamt neun Disketten. Die Diskettenwechselei hält sich zwar in Grenzen, aber der Komfort einer Harddisk bleibt ungeschlagen. Wer noch keine Festplatte hat, sollte sich nun wirklich eine zulegen. Ein besonderes Schulterklopfen geht an Thalio für die Entschärfung einiger Haken und Ösen der Amberstar-Benutzerführung und das schicke Automapping – die Idee mit den Teleporterpunkten ist schlichtweg brilliant. Aber nicht nur in technischer Hinsicht zeigt Ambermoon der Konkurrenz gehörig die Zähne: Die spannende und streckenweise recht humorvolle Geschichte hat echte Romanqualität. Da übersieht man gerne den streckenweise recht deutlichen Einfluß fernöstlicher Rollenspielperlen wie Final Fantasy. Bleibt zu hoffen, daß die Amiga-Gemeinde den Aufwand auch gebührend honoriert und Ambermoon kauft. – Sonst könnte es passieren, daß Thalio umsatzteilt, und der dritte Teil der Bernsteinsaga nur noch für den PC erscheint.

Charaktere taktisch günstig postiert und verschoben. Neu dabei sind die zahlreichen Grafikeffekte der Zaubersprüche: Beim "Feuersturm" beispielsweise lodern Flammen über den kompletten Bildschirm, beim "Erdbeben" rumpelt eine Steinwelle in die überraschte Gegnerschar, murmelt Ihr einen "Schneesturm", fegt ein Eiswind durchs Gewölbe. Damit Ihr Euch nicht in den Verliesen verläuft, gibt es eine gegenüber Amberstar komplett überarbeitete Karte, die die Umgebung nebst Schatzkisten, Fallen und Türen automatisch mitzeichnet. Ein

besonderes Feature der Karte: An speziellen Stellen im Spiel werden Teleporterpunkte auf die Karte gesetzt. Um später zu der Stelle zurückzukommen, müßt Ihr nicht mehr durch alle Gänge schlurven,



Feinschmecker: Die Pilze auf diesem Mond sehen nicht genießbar aus



Lesen bildet: In der Untergrundbibliothek gibt's jede Menge Bücher



Eiskalt erwischt: Der Eissturm friert den letzten Gegner ein

sondern klickt auf der Karte einfach die Markierung an. Dies ist beispielsweise in Städten besonders praktisch, wo sich vor jedem Geschäft ein solcher Teleporterpunkt befindet. Während die Labyrinth und Städte in 3-D-Grafik zu sehen sind, sind die Oberwelt und einige Gebäude in der Draufsicht zu sehen.

Gesteuert wird die sechsköpfige Heldencrew (fast) komplett mit der Maus. Per

Klick stapft Ihr durch die Dungeongänge, untersucht die Charakterwerte, kauft in Läden neues Zubehör ein und parliert mit den zahlreichen Einwohnern Lyramions. Bei Gesprächen mit anderen Spielfiguren kommt wieder das Stichwortsystem (gab's schon in Amberstar) aus dem Vorgänger zum Zuge: Wird Euch während der Unterhaltung etwas Wichtiges gesagt, taucht das entsprechende Wort farbig markiert in einer Liste wieder auf. Um nähere Informationen vom Gesprächspartner zu erfahren, reicht nun ein Maus-klick auf den passenden Schlüsselbegriff. mh



Sag mir wo die Schätze sind: Das Automapping von Ambermoon ist komfortabel



Alles im Überblick: Die meisten Gebäude sind in der Draufsicht zu sehen

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Thalio

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Thalio

AMIGA

88%

Grafik: 85% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: mehr Speicher, Zweitlaufwerk, Festplatte, Turbokarten

Geplant für: MS-DOS

Der Bessere gewinnt? Na dann:



Wir schreiben das Jahr 2038. Die Menschheit muß innerhalb von 10 Jahren beweisen, daß sie friedlich ist. Sonst wird sie von einer kosmischen Allianz für immer vernichtet. Das Problem: Eine geheime Macht will die Weltgeschichte sabotieren, um die Menschheit ins Verderben zu stürzen. Du bist Mitglied von Temporal Protectorate, einem Agenten-Eliteteam. Deine Aufgabe: In die Vergangenheit reisen und die Sabotage mit allen Mitteln verhindern. Der Name des Spiels: The Journeyman Project. Die Meinung der Experten: Kein Spiel ist realer. *Maximale Bildqualität* wie in einem echten Spielfilm. Was Du dafür brauchst, siehst Du oben: Einen anständigen Macintosh Computer mit CD-ROM-Laufwerk. Worauf Du übrigens noch jede Menge andere

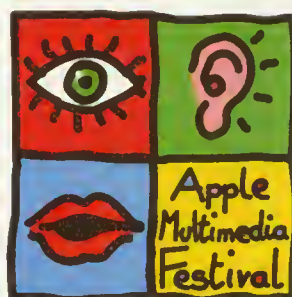
Spiele spielen kannst. Und das Schönste daran: Es wird Deinen Eltern schwerfallen, ein besseres Weihnachtsgeschenk für Dich zu finden. Denn Du kannst damit nicht nur spielen, sondern Hausaufgaben machen, rechnen, schreiben, zeichnen, Musik komponieren, Englisch lernen, und und und. Die meisten nennen das Multimedia. Wir nennen es Apple Macintosh. Und wir würden Dir das Ganze gern mal zeigen. Auf unserem Apple Multimedia Festival. Vom

15. November bis zum 3. Dezember bei Deinem Apple Händler.

Ruf uns einfach an. Kostenlos unter **0130/7978**. Dann sagen wir Dir, wo Du den nächsten Händler findest.

Und niemals vergessen: Der Bessere gewinnt!

Apple Macintosh. Unbegreiflich begreiflich.



Remake-Rummel



Per Menü läßt sich das Wunschlabyrinth entwerfen

Dungeon Hack

Es gab einmal eine Zeit, in der ein Spiel namens *Hack* die Krone der Rollenspiel-schöpfung trug. Statt gigantischer Grafik und orchestralen Soundorgien, fesselte *Hack* und dessen jüngerer Verwandter, *Nethack*, den Spieler mit purer Simplifizierung an den Monitor. Das Labyrinth nebst Monstern, Gegenständen und Shops wurde durch schlichte Ascii-Zeichen (also Buchstaben und Satzzeichen) dargestellt und Puzzles waren Mangelware. Trotzdem verirrten sich Tausende Begeisterter *Hacker* in den Untiefen des schmucklosen Dungeons. Für

heutige High-Tech-Rechner hat SSI den Oldtimer wieder aus der Versenkung geholt und zeitgemäß aufgebohrt. Grafisch orientiert sich *Dungeon Hack* an der *Eye of the Beholder*-Reihe, spielerisch hat *Hack* das Kommando. Ihr sucht Euch aus den bekannten AD&D-Rassen und Klassen einen Solocharakter aus und stellt Euch in einem Spezialmenü das Wunschlabyrinth zusammen. Hier variiert Ihr nicht nur den Schwierigkeitsgrad, sondern legt fest, wieviele Etagen der eigene Keller haben soll (bis zu 25 Levels), wie häufig Monster, Schatzki-

Mit dem Ur-Alt *Hack* habe ich mir so manche Nacht um die Ohren geschlagen. Der Reiz des Spiels lag einfach im Überraschungsmoment:

"Was erwartet mich hinter der nächsten Gangbiegung, welche Gefahren lauern hinter dieser Tür?" Auf Puzzles und ausge-

feilte Grafik konnte *Hack* durchaus verzichten, das Spiel machte schlichtweg Spaß. Kein Wunder, daß SSI sich diesen Dauerbrenner als Vorlage schnappte, um daraus eine zeitgemäße Neuauflage zu basteln. Den Wandel vom Primitiv-Dungeon zum Nobelkeller hat der Oldtimer weitestgehend unbeschadet



überstanden. Zwar wird der urige Simpelcharme durchs fescche Outfit überrollt, aber dies wird durch eine ganze Menge neuer Features wieder wett gemacht. *Dungeon Hack*-Spieler müssen weder auf knackige Monster oder fetzige Puzzles verzichten, die Zufallsdungeons

bieten genügend Stoff für Monate. Klar, daß sich das vereinfachte *Dungeon Hack*-Prinzip nicht mit knallharten Epen wie *Ultima* messen kann, aber das tut dem lockeren Vergnügen keinen Abbruch. Warum allerdings Kleinigkeiten wie Läden (gab's im Oldie) fehlen, bleibt schleierhaft.



Die Karte der Marke "Extragroß"

sten, Schlüssel, Nahrungsmittel und Fallen auftauchen, ob Gegner Magie benutzen können oder nicht, Untote durchs Dungeon toben und Etagen unter Wasser stehen. Der Computer stellt aus Euren Angaben ein passendes

Wunschdungeon zusammen. Wer keine Lust auf das Dungeon Marke Eigenbau hat und auf Überraschungen Wert legt, kann auch einen Zahlencode eintippen und sich ein Zufalls-labyrinth auswürfeln lassen.

Gespielt wird à la *Eye of the Beholder*. Per Maus klickt Ihr Euren Helden durch die Gänge, sammelt Gegenstände auf, öffnet Türen und müßt Fallen deaktivieren. Durch's Versammeln von Monstern und Lösen von Rätseln sammelt Ihr Erfahrungspunkte und steigt die Beförderungsleiter hinauf. *mh*

Wir basteln uns einen Charakter



Reich mir die Hand zum Gruß, damit ich dir keine reinhauen muß

Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS

69%

Grafik: 68% Sound: 60%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er, 16 MHz, 1 MB, 6 MB auf Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib

Geplant für: -

ENDLICH AUF IHREM BILDSCHIRM

GOBLINS 3

Lassen Sie sich diesen Teil der Trilogie auf keinen Fall entgehen und spielen Sie ein Adventure mit urkomischen Gags und witzigen Animationen - eben ein echter Cartoon

Erhältlich für
CD ROM, PC und Amiga

Übrigens: Teil 1 und 2 gibt's
jetzt auch auf CD ROM



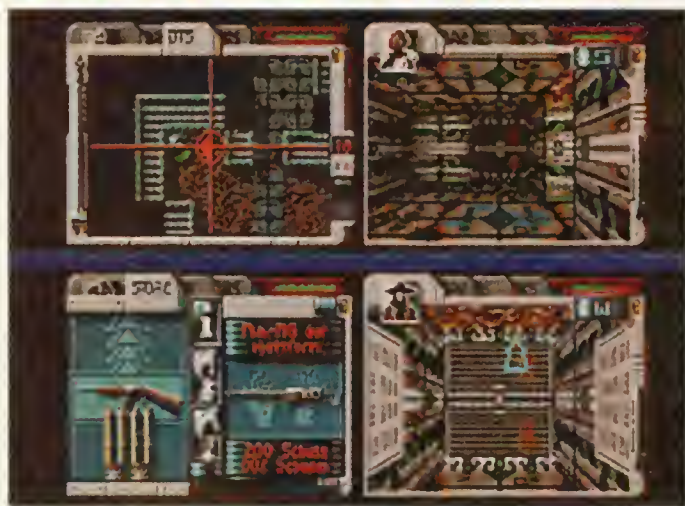
BBS Nr.: 06107 930-222

CRYTEL VISION

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BOMICO GmbH Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach

Quadratlandscher



Bildsalat: Jeder Charakter hat seinen eigenen Mini-Bildschirm

Hired Guns

Keine Frage, die Entwickler von DMA-Design haben sich um den Amiga verdient gemacht – Allein für ihr kongeniales *Lemmings* gebührt ihnen unser ewiger Dank. Ihr Folgeprodukt, Robot-Terminator *Walker* war dagegen schon von härterem Kaliber und bot Anlaß zu pazifistischem Stirnrunzeln. Auch mit *Hired Guns* verläßt man wieder den Pfad der Lemmingschen Friedfertigkeit und stürzt sich thematisch und spielerisch in die eisenhaltige Neuzeit des 23. Jahrhunderts.

Mit dem Dropship werdet Ihr irgendwo in dem chaotischen Lacaille System abgesetzt und müßt dort umgehend für Ordnung sorgen. Eure Werkzeuge bei dieser kriegserischen Aufräumaktion – menschliche und androide Söldner, die sich gegen Bezahlung in Eure

Dienste stellen. Ihr habt dabei die Wahl zwischen zwölf knallharten Jungs, Mädeln und Robotern, von denen jeweils vier in eine Gruppe passen. Jeder der Schutzbefohlenen hat, wie bei ausgewachsenen Rollenspielen, ein paar Charakterwerte, die sich im Laufe der Abenteuer verändern können. Während die "Fitness" Indikator für den allgemeinen Gesundheitszustand des Kriegers ist, gibt die "Physique" Auskunft über Beweglichkeit und Tragfähigkeit. "Carrying" zeigt an, wieviel Gewicht der Charakter mit sich herumschleppt.

Habt Ihr Euch für eine Wunschparty entschieden, wählt Ihr die Auftragsart. Neulinge sollten sich zuerst an den fünf im Spiel untergebrachten Trainingsmissionen versuchen. Dort lernt man alles Wissenswerte über die Spielmechanis-

Immer wenn englische Programmierer sich an einem Rollenspiel versuchen, geht's daneben. Auch die *Lemmings*-Götter DMA Design haben ihr *Hired Guns* halbwegs in den Endzeitsand gesetzt. Halbwegs nur deshalb, weil zumindest technisch der gewohnte Standard geboten wird. Die Grafik ist nicht übel, atmosphärisch stimmt die Zukunft, die Steuerung funktioniert auch unter Vierer-Einsatz, mit Inventory und Bewaffnung kommt man zurecht. Leider ist das nur die eine Seite der Söldner-Medaille, denn spie-



lerisch hackt's gewaltig. Wer soll sich auf den pfriemigen Minibildschirmen in der Hitze des Gefechts eigentlich zurechtfinden. Besonders übel wird's, wenn wir die ganze Truppe selber steuern und sich die einzelnen Charaktere ständig im Weg stehen. Wenn dann noch

ein Monsterangriff droht, schießt man die Freunde vor Verwirrung meistens selber ab. Die Hälfte der Zeit verbringt man damit, das angerichtete Party-Knäuel wieder zu entwirren und den Überblick zu behalten – nicht sehr motivationsfördernd.

Endzeitstimmung:
Das Einsatzgebiet
im Überblick
aus dem Orbit

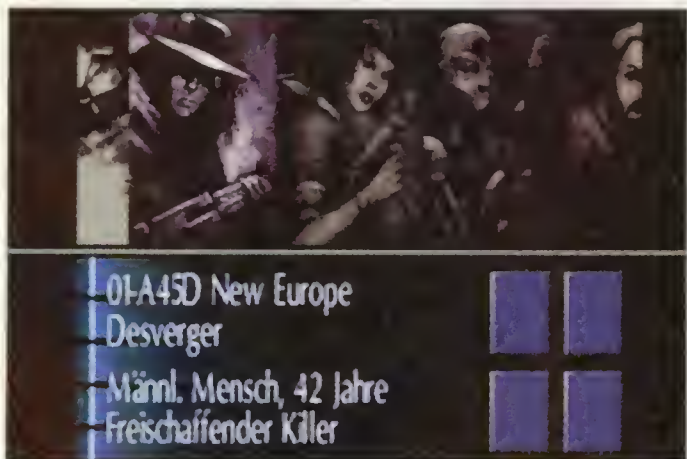


Log-Eintrag 7:
Zum Estand
vielleicht ein
kleiner
Aufklärungs-
auftrag?

men, als da wären Erkundungsaufträge, Hindernis-Überwindung, Fernkampf, Handgranaten-Weitwurf und Wachdienst. Seid Ihr fit für den echten Kampf, setzt Euch das Oberkommando auf dem Planeten ab, wo zahlreiche Einzelaufträge warten. Alternativ dazu bietet das Programm einen Kurzkampfmodus, in dem die Rätsel deutlich zugunsten der Gegner zurückgenommen wurden.

Jeder der vier Söldner betrachtet die Welt durch seine eigene kleine 3-D-Grafik, der Bildschirm ist folglich in vier gleich große Bereiche aufgeteilt. Die Landschaft wird schrittweise und im 90-Grad-Winkel umgeklappt. Zusätzlich kann jeder Kämpfe seinen eigenen Scanner-, Ausrüstungs- und Charakterwerte-Bildschirm aufrufen. Der Clou bei der Sache: Die Söldner können entweder zusammen oder alle einzeln gesteuert

werden. Dann teilen sich vier menschliche Abenteurer zwei Joysticks und die Tastatur. Wer sinnvoll mit Munition, Medopacks und Roboter-Reparatursets umgeht, schafft das jeweilige Missionsziel und darf sich einen Orden an die Brust heften. **vw**



Nimm mich! Auch Edelstahl hat manchmal seine Vorteile.

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Psygnosis

AMIGA

56%

Grafik: 67% Sound: 46%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte, mehr Speicher

Geplant für: MS-DOS



Das Computer- Spiel für Aufsteiger!

Gut einkaufen
schöner leben

Wir schreiben das Jahr 2350 ...
 Du hast gerade die Schule hinter Dir und jobbst auf dem KARSTADT-Filialplaneten.
 Die Karriereleiter nimmst Du in Deinem Raumgleiter mit Lichtgeschwindigkeit,
 denn Du willst die Fäden in den Händen halten ...
 Viel Spaß und Action bei unserem neuen Spiel »SPACE JOB«.
 Jetzt in den Computer-Abteilungen und der Abteilung Musik&Video.

25.-

Hardware-Mindestanforderungen: IBM oder kompatibler PC, 3,5" HD, AT 286 mit VGA-Karte, MS-DOS 5.0,
 Festplatte, Empfehlung: MS-DOS 5.0, 2 MB RAM. »Amiga« 500, 500+, 600, 1200 mit 1 MB RAM,
 Empfehlung: mind. 2 Floppy-Laufwerke, besser Festplatte.

KARSTADT. Ein Haus voller Chancen.

Mega-Vielfalt und Multi-Spaß im Job.

Kleiner Bär



Tagesschau: Nette Zwischenbilder erfreuen das Strategenaugen

Master of Orion

Das Erscheinen von *Spaceward Ho!* hat eine ganze Reihe von Spieldesignern zu neuen Taten ermuntert. Außer den Programmierern von Changeling, die sich stracks an *Pax Imperia* machten (Test in dieser Ausgabe), probierte sich eine weitere Crew an den

Rechts:
Das Arbeitsbrett
des Imperators

Unten:
Das Intro wurde
mit 3D-Studio
designed



Weiten des *Spaceward Ho!*-Universums. Allerdings machten sich die Herren von Simtex nicht über das Spieldesign, sondern über die kümmerlichen optischen und akustischen Reize des Originals her. Anstelle von krümeligen Windows- und DOS-Icons wartet *Master of Orion* mit Bildern und Animationen in Fülle und Fülle auf. Der Kern des Ganzen wurde allerdings nicht angetastet: Wie immer wartet eine sternenschwere Galaxis darauf, durch Euch erobert zu werden. Über eine Sternenkarte könnt Ihr Euch den nötigen Überblick verschaffen und Schiffe zu den nächsten Zielen ordern.

Größe, Dichte und die Anzahl der Mitspieler werden im Einstiegsmenü festgelegt. Wie im Original sind die Fäden von Wirtschaft, Technik und Rüstung miteinander verknüpft: Gebt Ihr mehr Gelder für die Rüstung aus, bleibt Euch weniger, um die sozialen Bedürfnisse der Gemeinde zu befriedigen. Erst wenn Ihr einen brauchbaren Konsens gefunden habt, geht es an die Eroberung neuer Sterne und Planetensysteme. Mit verschiedenen Schiffen strömt Ihr den Fernen des Weltalls entgegen. Im Angebot von *Master of Orion* sind so vielversprechende Schiffe wie Scouts, Destroyer, Bomber, Crusader



Bunte Strategiespiele sind rar gesät: Neben der *Dune*-Serie von Virgin bleiben nicht viele Spiele, in denen Hardcorestrategen etwas fürs Auge geboten wird. Neben diesen Alternativen braucht sich *Master of Orion* nicht zu verstecken, denn der ausgedörrte Icon-Schiebereien-gewöhnnte Strategiefan bekommt einiges an Grafik und Sound geboten: Im Intro werden stolz animierte Grafiken aus der Autodesk 3-D-Studio-Schublade präsentiert und im Spiel können handgemalte Zwischenbilder erfreuen. Musikalisch geht es leider nur im Intro üppig zu, im Spiel bleiben die Laut-

sprecher bis auf wenige Samples und Melodien stumm. Leider gelang es Simtex nicht, die Grafikfluten zu bändigen, denn zwischen extrabunten Bildchen und fließenden Animationen wird das Spielgeschehen unübersichtlich und verworren. Dies stört den Spielfluß und macht es dem hoffnungsvollen *Master of Orion* nicht gerade leicht, die Übersicht zu behalten. Der echte Strategie wird auch in Zukunft nicht ohne simple Windows- oder DOS-Icons auskommen – Strategiefans mit Grafikambitionen sollten sich *Master of Orion* einmal genauer ansehen.

und Colony-Schiffe. Jeder Schiffstyp wartet mit anderen Eigenschaften auf: Das Colony Ship benötigt jeder Weltener-

Brutzelhilfen wie Nuclear Laser oder Protonen-Gewehre erweisen sich immer als nützliche Meinungsverstärker. Zum



oberer, um seine fruchtbaren Sprößlinge wohlherhalten auf fremde Planeten zu schippern. Der Scout ist beim Ausloten des Weltalls von hohem Wert, und Kampfschiffe wie Bomber oder Destroyer erfreuen sich in der Auseinandersetzung mit galaktischen Mitbewohnern großer Beliebtheit. Der dröge Kampfbildschirm wurde neu gestaltet, in *Master of Orion* könnt Ihr Eure Raumschiffe steuern und müßt nicht mehr hilflos mitansehen, wie Eure mühsam aufgebaute Flotte zu Weltallschrott zersiebt wird.

Reichen konventionelle Mittel nicht mehr aus, könnt Ihr auch zum Selbstbauschiß greifen: Aus einer großen Anlickkarte könnt Ihr die Zutaten des Raumschiffes herausuchen. Je weiter Eure Forschung gediehen ist, um so mehr könnt Ihr in den Raumer stecken:

Master of Orion wird erst der glückliche Alleinbesitzer der Galaxis gekürt. Leider kann man nicht im Netzwerk oder gegen einen menschlichen Widersacher antreten. cd

Genre: Strategie

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

70%

Grafik: 69%

Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

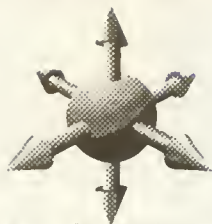
Minimal: 286er, 640 KB, 1 MB EMS, 7 MB Festplatte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus, Joystick

Geplant für: -



Auf in die 4. Dimension: WER HÖREN WILL, MUSS FÜHLEN



CyberMan[®] 3D Controller

Interaktiver 3D Controller für PC-Spiele

- ★ Auf den Boden werfen, rollen und ausweichen-schnelle, wirklichkeitsnahe Reaktionen-obstürzen, taumeln und noch hinten fallen: Alles in 6 verschiedene Richtungen dank dem 3-dimensionalen Kontrollsystem
- ★ Pulsierendes, spürbares Feedback: Sie geben den Input, CyberMon besorgt den Feedback; jedesmal, wenn Ihre Spielfigur z.B. getroffen wird, werden Sie es fühlen: CyberMon vibriert!
- ★ Voll kompatibel mit allen üblichen mausgesteuerten Anwendungen



SoundMan[®]Games

Unglaubliche Stereosound-Qualität beim Spielen!

- ★ 100% kompatibel mit Sound Blaster[™], Sound Blaster Pro & AdLib[®]
- ★ Yamaha OPL-3 Soundkarten-Chip von technischer Spitzenqualität
- ★ Standard-IBM-Joystick-/MIDI-Port: Sie können Ihren Controller direkt einstecken.
- ★ Eingebaute CD-Rom Schnittstelle



 **office data[®]** distributed by

Weltneuheit exklusiv nur bei
KARSTADT

Drauftreten, lebt noch!



Das tut gut: Gleich nach dem Anpiff spritzt Blut

Brutal Sports Football

Bei welcher Sportart boxen sich die Helden Nasenbeine platt, trampeln auf kleinen Häschen herum, erdolchen sich mit Säbeln oder schlagen einander genüsslich die Köpfe ab? Billiard? Schach? Nein, in *Brutal Sports Football* fühlt sich der Schlachter wohl.

In Milleniums Computerspielumsetzung folgt Ihr ebenfalls dem eisernen Gesetz des blutigen Fantasy-Sports: Das Ei ins gegnerische Tor befördern und so viele Gegner wie möglich köpfen. Dabei wartet anfangs eine zünftige Liga, eine Knockout-Meisterschaft oder ein normales Freundschaftsspiel auf den Endzeit-

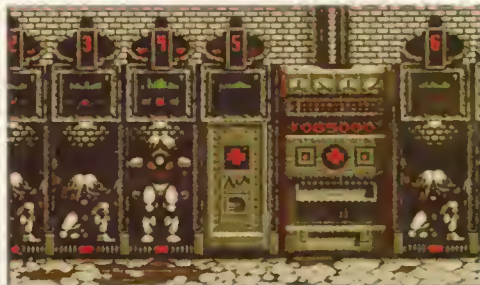
freak. Während die Liga nur allein gespielt wird, darf im Meisterschafts- und Freundschaftsspiel-Modus gegen einen eingestöpselten Kumpel angetreten werden. Habt Ihr Euch nun noch für die passende Mannschaft entschieden, wartet die Arena.

Das Spielfeld seht Ihr von der Seite aus einer erhöhten Perspektive. Eure gepanzerten Mannen sind über das Spielfeld verteilt und passen oder kicken das Leder auf Knopfdruck. Dabei steuert Ihr immer den ballführenden Spieler. Seid Ihr nicht im Ballbesitz, hechtet der von Euch gesteuerte ballnächste Spieler auf

Obwohl uns die Spielidee schon etwas angeschimmelt vorkommt, bringt Milleniums *Brutal Sports Football* frischen Wind ins Sportspielgenre. Die Mischung aus Prügelspiel, Fußball und Metzgerei verfehlt besonders bei hartgesottenen Endzeitfreaks nicht ihre Wirkung. Dabei hat sich Millenium ausgiebig beim genialen *Speedball 2* bedient, ohne jedoch die Klasse des Originals zu erreichen. Zum einen bietet die Steuerung zu wenig Feinessen, zum anderen wirkt *Brutal Sports Foot-*



ball in Sachen Präsentation etwas veraltet. Zwar sehen die Sprites sehr gut aus und sind toll animiert, das Scrolling aber ruckelt selbst auf schnelleren Amigas, was auf Dauer kräftig nervt. Dank der zahlreichen Spielmodi und des durchaus vorhandenen Spaßpotentials sollten alle *Speedball*-Freunde zugreifen. Etwas zartere Gemüter werden mit *Brutal Sports Football* ihre Probleme haben und spätestens dann schreiend wegrennen, wenn ein Spieler recht blutig seinen Kopf verliert.



Nach jedem Spiel dürft Ihr Eure Mannen mit dem verdienten Geld tunen oder heilen

Knopfdruck in die gewünschte Richtung, begräbt mit etwas Glück einen Gegner unter sich. Auf dem Spielfeld umherliegende Waffen dürfen dabei natürlich eingesammelt und benutzt werden: Mit Säbeln wird zugestochen und mit Schilden drauflos gedroschen. Auch kleine Bomben und Power-Handschuhe warten auf Eure Mannen. Sammelt Ihr während des Spiels einen hoppelnden Hasen ein, flitzt Euer Spieler mit doppel-

ter Geschwindigkeit von dannen. Alle Spieler haben dabei ein bestimmtes Energiereservoir und verlieren bei Energiemangel ihren Kopf.

Nach jedem Spiel gibt's ein Paßwort, und die Mannschaft darf für das nötige Kleingeld geheilt, wiederbelebt oder getuned werden. *kn*



Zwerge gegen Zwerge: Vor dem gegnerischen Tor ist mal wieder die Hölle los



Genre: Sport

Hersteller: Millenium

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Millenium

AMIGA

70%

Grafik: 71%

Sound: 58%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS



Cosmic SPACEHEAD

"Die drollige Grafik und der umwerfende Soundtrack sind eine mittlere Sensation"
Play Time magazin



Elektro-Schocks!



Die Post



Detroitica



Die Straßen der Stadt



Die Fabrik



Die Lichter der Nacht

"Ein einzigartiges, brillantes Spiel voller herausfordernder Überraschungen und unvergleichlichem Spaß auf gar keinen Fall verpassen!"

Sega pro magazin

Eine der innovativsten Spielereien für den Mega Drive!
Play Time magazin

Wie würdest du die Existenz der Erde beweisen?

Hier ist Cosmic - der erste außerirdische Tourist aller Zeiten - bei seiner wilden Jagd durchs Universum! Begleite ihn bei seiner aufregenden Reise durch 32 Action-Bereiche und löse in den Arcade-Adenteuerabschnitten die kniffligsten Rätsel. Kommuniziere mit den seltsamsten Gestalten in völlig verrückten und abgedrehten Orten auf 300 Bildschirmen. Erlebe, was es heißt, Astro-Wagen zu fahren, Roboterattacken und abgedreht zu überstehen und Asteroiden-Felder zu durchkreuzen. Dieses Spiel ist geradezu überirdisch!



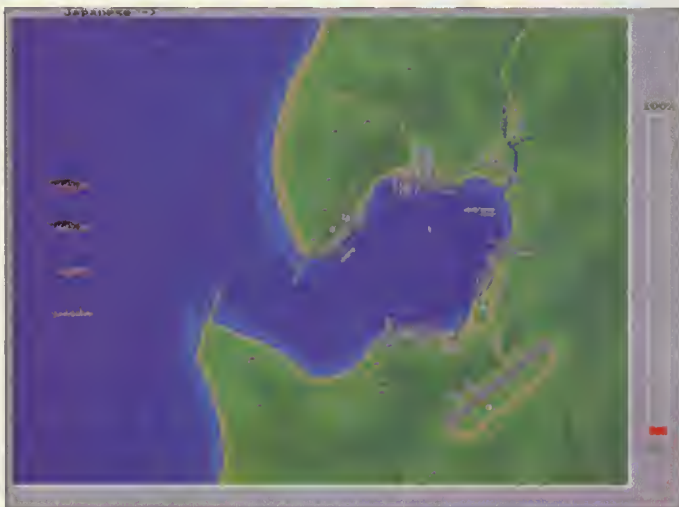
ERHÄLTICH FÜR
Amiga, PC, N.E.S.

Codemasters™

Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stonythorpe,
Lutterham, Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Cosmic Spacehead sind eingetragene Warenzeichen der ersten Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für die Spiele auf dem Sega Master System und Game Gear basierend. Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt die Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist ihre Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in Italien mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy" Spielweise nicht in Italienisch oder Spanisch.

Pazifik-Paradies



Die Matrosen freuen sich auf den Landgang

World War 2

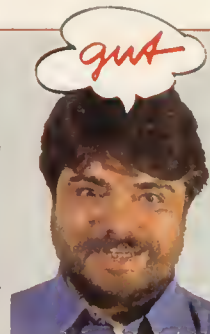
Battles of the South Pacific

Der Pazifik entwickelt sich immer mehr zum Lieblingsozean der Strategiespiel-Programmierer. Statt lausiger Südseeromantik, Palmenstränden, Blumenkränzen und eisgekühlten Kokos-Drinks, denken die Software-Designer beim Pazifik nur an Kanonendonner, rauchende Schiffstrümmer und fette Flottenverbände. Auch in dem neuen QQP-Spiel *World War 2: Battles of the South Pacific* geht's um Schiffe und Geschütze. Als amerikanischer Admiral oder japanischer Flottenkommandant steuert Ihr Eure Schiffsverbände durch einzelne Szenarien oder den kompletten zweiten Weltkrieg. Der Gegner wird bei dem kommenden Gefecht entweder vom Computer, einem lokalen Kumpel oder via Modem oder Direktverbindung von einem entfernten Freund übernommen.

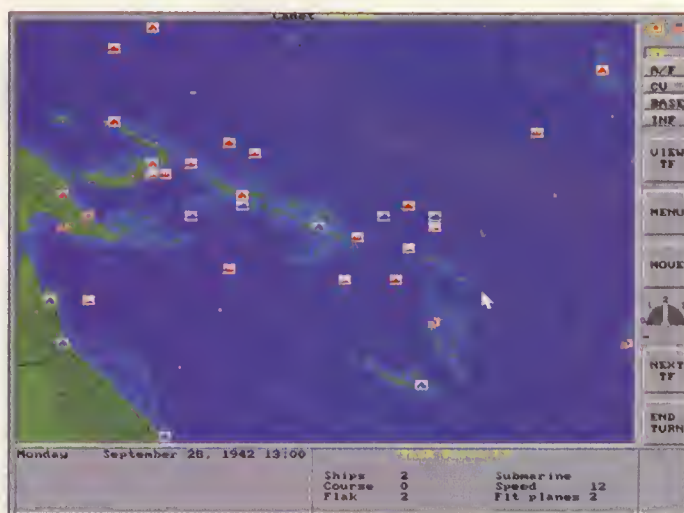
Nachwuchsadmiräle lassen den Computer hilfreiche logistische Aufgaben, wie die Versorgung mit Nachschub, automatisch übernehmen. Gestandene Salzwassermatrosen nehmen natürlich die komplette Nachschubplanung in die eigenen Hände.

Auf einer Seekarte des Pazifiks sind nicht nur die verschiedenen Schiffsverbände zu sehen, sondern auch die jeweiligen mit der passenden Nationalflagge gekennzeichneten Stützpunkte sowie (zuschaltbar) vorhandene Wetterverhältnisse. Per Mausklick verschiebt Ihr die Flottenverbände, gebt Such-Flugzeugen den Befehl zur Erkundung der näheren Umgebung oder stellt Kampfgeschwader ab, um einen gegnerischen Verband anzugreifen. Kommt es zum Gefecht – ob mit Flugzeugen oder Schiffen ist dabei egal –

Landratten, die beim Anblick eines tropfendes Wasserhahns schon seekrank werden, sind bei *World War 2: Battles of the South Pacific* fehl am Platz. Alte Teerjacken, die schon mit den Konkurrenzschiffen *Carriers at War* und *Carrier Strike* mit digitalen Flotten durch die Wellenberge des Pazifiks ausschuggerten, werden QQPs Neuzugang lieben. Trotz des



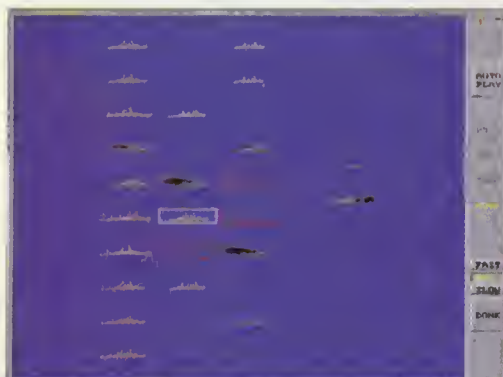
ziemlich simplen Strategiespiel-Strickmusters bietet *Battles of the Pacific* nicht weniger taktischen Tiefgang als die Strategiekollegen. Die kinderleichte Bedienung und die – für ein Strategiespiel dieser Machart – recht angenehme Aufmachung – bereitet auch Nachwuchs-Admirälen einen anspruchsvollen Einstieg auf das Taktik-Oberdeck.



Statt Palmenparadies ein Ozean des Schreckens: Der Pazifik im zweiten Weltkrieg

wird ein spezieller Kampfschirm eingeblendet. Hier könnt Ihr Eure Einheiten individuell verschieben und Ziele zuordnen. Eine Ausnahme ist das Bombardieren eines feindlichen Stützpunktes. Bringt Ihr einen Flottenverband in den gegnerischen Hafen, wird dieser automatisch bombardiert (wenn Ihr im Easy-Modus spielt – sonst muß der Bombardierungsbefehl extra gegeben werden), fest installierte Küstenbatterien erwidern das Feuer. Erst wenn der Schadenspegel des Stützpunktes eine gewisse Grenze erreicht hat, könnt Ihr Landungstrup-

pen schicken, um den Hafen einzusacken. Für jedes versenkte Feindschiff gibt's Punkte, wer am Ende einer vorgegebenen Rundenzahl die meisten Punkte auf dem Konto hat, gewinnt. Wie das aktuelle Kräfteverhältnis ist, wird in verschiedenen Anzeigen am rechten Bildrand gezeigt. Für Schiffsstärken, Flugzeuge und Bodentruppen gibt es je nach Nationalität einen farbigen Balken. mh



Schiffe versenken einmal anders



Ach du Schreck, die Flak ist weg!

Genre: Strategie

Hersteller: QQP

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Entertainment International

MS-DOS 68%

Grafik: 29% Sound: 37%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 1 MByte, Maus, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, GM

Geplant für: –

Joysoft



AMBER MOON

AMIGA

99.90

DIE SIEDLER

dt. AMIGA

89.90

STAR TREK 2

PC

109.90

LARRY 6

PC

89.90

AMIGA

Alfred Chicken **	54.90
Alien 3 *	54.90
Alien Breed 2 *	64.90
Anastoss dt	74.90
Battletoads *	69.90
Bezooka Sue *	69.90
Beavers **	54.90
Blaster **	54.90
Body Blows Galactic *	54.90
Burntime dt	79.90
Diggers	
Dogfight dt	79.90
Elite 2 **	69.90
Gateway *	84.90
Gunship 2000 **	79.90
Hattrick **	79.90
Hired Guns	69.90
Jurassic Park **	69.90
Little Devil *	69.90
Mad News dt *	79.90
Matthäus Fußball **	69.90
Mortal Combat **	64.90
Prime Mover **	64.90
Schwarzes Auge 2 *	69.90
Soccer Kid **	69.90
Trolls 2 *	69.90
Tomado *	79.90
Turnican 3 **	59.90
Uridium 2 **	74.90
Witz n Litz	59.90
Zoot 2 **	54.90

1200er

Anastoss dt	79.90
Burntime 1200er *	79.90
Jurassic Park 1200er *	69.90
Kings Quest 6 1200er *	79.90
Star Trek 1200er *	79.90
Wing Com. 1200er dt *	69.90

Fragen Sie nach weiteren 1200er Spielen !!

AMIGA SUPER PREIS

Abandoned Places 2 dt	29.90
Addams Family **	24.90
Aquatic Games **	39.90
Battlechess 2 **	39.90
Bonanza Bros. **	24.90
C.Lewis Olymp.Chall. **	29.90
Celtic Legends dt	19.90
Chaos Engine **	39.90
Cycles	29.90
Demons Winter **	19.90
Dragons Strike **	19.90
F 1 Grand Prix (Microp.)	49.90
F 15 Strike Eagle 2 **	39.90
F 16 Falcon **	29.90
First Samurai **	29.90
Flight Simulator 2 **	39.90
Gateway Lt Sav.FrontLdt	39.90
Heart of China **	39.90
Hillstar **	19.90
Indy 3 dt	39.90
Ishar dt	29.90
Ishar dt 1200er	34.90
Legend o.Fairghail dt	39.90
Logical **	19.90
Lotus 3 **	29.90
Lure of L.Temptress dt	29.90
M.U.D.S. **	19.90
M 1 Tank Platoon **	34.90
MC Donald Land **	29.90
Maniac Mansion dt	39.90
Max Compilaton	29.90
Microprose Golf **	29.90
Might & Magic 3 dt	49.90
Monkey Island 1 dt	49.90
Nigel Mnasell **	29.90
Pacific Island dt	39.90
Pirates **	29.90
Premiere Manager **	39.90
Prince of Persia	24.90

AMIGA SUPER PREIS

Railroad Tycoon	39.90
Robocop 3 **	29.90
Sensible Soccer 92/93 **	29.90
Shadow of L.Beast 3 **	29.90
Silent Service 2	39.90
Sink or Swim **	39.90
Space 1889	29.90
Space Quest 1 **	29.90

JETZT NEU: CLUEBOOKS

A-TRAIN	39.90
CIVILISATION	39.90
DARKLANDS + DISK	39.90
EMPIRE DELUXE STRATEGY	39.90
FALCON 3.0 + DATA	49.90
GUNSHIP 2000 STRATEGY	39.90
MIGHT & MAGIC 3e.4e.5	39.90
SIM EARTH STRATEGY	39.90
SIM LIFE STRATEGY	39.90
STRIKE COMMANDER	39.90
WIZARDRY 7	39.90
X-WING STRATEGY	39.90

DIREKTIMPORTE AUS DER USA

Special Forces	39.90
Steel Empire **	39.90
Super Tetris	29.90
TV Sport Boxing **	29.90
Team Yankee **	29.90
The Adventure Comp. **	29.90
Traders **	29.90
Transworld dt	19.90
Virgin Compilation **	49.90
Vision dt	29.90
Waxworks dt	39.90

Abgabe solange Vorrat reicht
T-Shirts für 29.90 z.B.:
Lemmings 1 oder 2

IBM 3.5"

Aces over Europe dt	89.90
Burntime dt	89.90
Clash of Steel	84.90
Cyberace	94.90
Dark Sun	69.90
Day of the Tentacle dt	99.90
Dracula **	89.90
Eye o.Beholder 3 dt	94.90
Flight Sim 5	129.90
Front Page Footb.Pro	89.90
Goal! Dino Dini **	59.90
Hired Guns *	89.90
Kasperovs Gambit **	89.90
Labyrinth of Time	89.90
Lands of Lore dt	79.90
Lost in Time dt	109.90
Master of Orion	99.90
Matthäus Fußball	79.90
NFL Football **	89.90
NHL Hockey dt	89.90
Patriot **	94.90
Pirates Gold dt	99.90
Police Quest 4 *	89.90
Privateer **	99.90
Privateer Speech	44.90
Protostar dt	89.90
Railroad Tycoon Deluxe	99.90
Seven Cities o.Gold 2	74.90
Speedracer	89.90
Starlord	109.90
Strike C.Tactical Op. 1	44.90
Subwars 2050	99.90
T.F.X dt *	99.90
Wing Com.Academy**	84.90

CD ROM

Day of Tentacle	99.90
Joysoft CD	19.90
Kings Quest 6 OEM	69.90
Super Strike Com.*	109.90

IBM 3.5" SUPER PREIS

Abandoned Places **	29.90
B-17	49.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Battlechess 2 **	29.90
Battlechess 2 (US)	29.90
Bloodwich dt	19.90
Buck Rogers 2 dt	39.90
Carl Lewis Challenge	29.90
Cohort 2	19.90
Creepers **	39.90
Curse o.A.Bonds (US)	39.90
Dune dt	29.90
El Fish	39.90
Eye of Beholder 1 (US)	39.90
Grand Prix Unl.	39.90
Hardball 3	49.90
Humans	29.90
Legend 2 **	44.90
Legend of Fairghail dt	29.90
Lord of the Rings 2 **	49.90
Lure of L.Temptress dt	34.90
M.Jordan in Flight **	89.90
Might & Magic 3 dt	39.90
Phantasia Bonus Edit.	29.90
Planets Edge dt	39.90
Pool of Radiance (US)	39.90
Premiere Manager	34.90
Prophecy of Shadow dt	29.90
Shadowlands **	29.90
Space Hulk **	49.90
Spelljammer	39.90
Split of Adventure dt	19.90
The Summoning	39.90
Traders dt	39.90
Treasures o.S.Front. dt	39.90
Ultima 6 **	29.90
Vision dt	29.90
Wizardry 7 dt	54.90

IBM 5.25" SUPER PREIS

Air Land Sea **	39.90
Bane o.Cosm.Forge dt	29.90
Battlechess **	24.90
Birds of Prey **	39.90
Blues Brothers **	19.90
Cadaver	24.90
Castles 2	49.90
Chuck Yaggers A.C.**	39.90
Comanche **	79.90
Daughter o.Serpents dt	39.90
Der Patzler dt	49.90
Die Kathedrale dt	39.90
Dungeon Master dt	29.90
Flight of Intruder **	19.90
Gateway	34.90
Global Effect **	39.90
Great Court 2 **	29.90
Harpoon 1.21 **	49.90
Kaiser dt	49.90
Keys of Maramon	19.90
Kid Pix dt	29.90
Loom dt	29.90
Lord of the Rings 2 **	29.90
Mario Teaches Typ. dt	39.90
Special Forces	29.90
Star Trek 25th dt	49.90
Starflight 2	29.90
Warlords	49.90
Waxworks dt	39.90
Wild West World dt	29.90
Wizard **	39.90
Ultima Trio 2	39.90
Ultima 7	39.90
V-for Victory 1	39.90

Bitte erst Im Versand nachfragen, ob das Programm noch lieferbar ist

GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566

MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726

MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526

PEMPFELFORTER 47
40211 D'DORF
0211 364445

FAHRGASSE 87
60311 F'URT
069 280170

BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406921

KAISERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045

VERSANDANSCHRIFT:
DÜRENER STR. 394
50935 KÖLN
TEL:0221 4301047-49
FAX:0221 4302157
BTX: JOYSOFT#

bis **20 Uhr Mo-Fr**
sind wir für Euch persönlich
am Versandtelefon zu sprechen
vom **1.12-18.12.93**

0221/4301047-49

VERSANDKOSTEN:

Bis 200 DM: 9 DM Versandkosten, ab 200 DM: Versandkostenfrei
UPS: Versandkosten + 6 DM, Vorkasse: 4 DM Versandkosten
Eilpost: Versandkosten + 8 DM, Sicherheitsverpackung: 2,50 DM

*Vorankündigung, ** dt.Anleitung, IRRTÜMER+PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN !

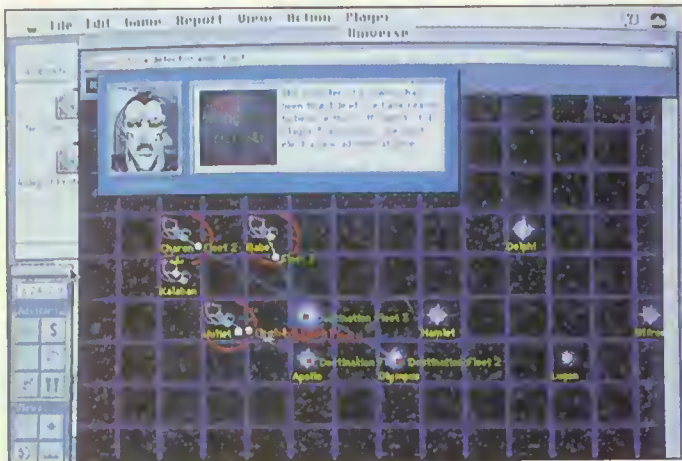
BLITZ BESTELLUNG Da geht die Post ab.....

Über 1000 SUPER Titel mit und GENIALEN Beschreibungen

1. Kostenloser Software Katalog
2. ☐ Teillieferung
3. ☐ Eilpost, in 24 Std.haben und genießen
4. Keine Versandkosten ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM
5. (Holt Ihr noch Fragen? Dann ruf unter der Nummer 0221/4301047-49 an)

NAME
STRASSE
PLZ,ORT
TELEFON

Mehr am Mac



Space Ace: Wir räumen im Weltall ordentlich auf

Pax Imperia

Ihr arbeitet in einer Layoutfirma? Ihr habt ein Mac-Netzwerk mit bis zu 16 Macs am Verbindungsdraht? Ihr habt keine Lust zum Arbeiten oder wollt Euren Chef in den Ruin treiben? Kein Problem: Die Antwort auf alle Eure Fragen bietet *Pax Imperia*. Vom Grundprinzip ist *Pax Imperia* nichts anderes als die Computervariante eines beliebten Poststrategiespiels. Als Herrscher über ein kleines Sonnensystem zieht Ihr aus, um das Universum zu erobern. Der Haken an der Sache: Bis zu 15 Mitspieler haben das gleiche Ziel. Wer möchte, kann, wenn nicht genügend Macs oder gerade kein Netzwerk zur Hand ist, alle Gegner vom Computer übernehmen lassen oder die Spieleranzahl reduzieren.

Zum Spielbeginn habt Ihr ein eigenes Planetensystem, drei fertige Forschungsflotten und ein bißchen Startkapital. Per

Mausklick lassen sich die Flotten über die Sternenkarte schieben, um neue Planetensysteme zu erkunden. Das Kapital läßt sich auf verschiedene Bereiche wie Forschung, Konstruktion, Verteidigung und Spionage verteilen. Sind neue Planeten ausgemacht, schickt Ihr Landungstrupps dorthin, um aus dem noch jungfräulichen Planeten eine ertragbringende Kolonie zu machen. Trefft Ihr auf einen der galaktischen Mitbewerber, reicht der Griff zum interstellaren Diplomatentelefon. Hier versucht Ihr, dem Gegenüber ein Bündnis anzubieten oder erklärt dem Nachbarn kurzerhand den Krieg. Bevor Ihr auf den Eroberungstripp geht, müsst Ihr in Schiffswerften natürlich die passenden Kriegerausrüstungen ge-

Pax Imperia ist seit *Spaceward Ho!* das jüngste Schreckgespenst jeder Layoutfirma: Einmal installiert, lassen harmlose Layouter und friedliche Pazifisten alles stehen und liegen und blockieren als machtheischende Weltallimperialisten auf Stunden hinaus ein komplettes

Mac-Netzwerk. Da werden Intrigen ausgetüftelt, heimliche Bündnisse geschlossen, riesige Flottenverbände auf Vernichtungsfeldzug geschickt. Selbst superfeste Freundschaften zeigen nach ein paar Stunden der Eroberungslust die ersten Risse. So genial das unverwundliche



Postspielprinzip von *Pax Imperia* auch ist, ohne Netzwerk und einen Haufen Mitspieler verkümmert der Spielspaßsturm zum lauen Lüftchen. Die Computergegner sind zwar ganz schön gewieft, aber der Rechner kann auf Dauer keine menschlichen Opponenten ersetzen.

Mein strahlendstes Lächeln und die 80er Traumnote gibt's deshalb nur für den Multiplayer-Modus. Solo verstaubt *Pax Imperia* im Schrank. Außerdem gibt's jede Menge Alternativen: *Spaceward Ho!* und *Masters of Orion* schlagen in die gleiche Kerbe wie der Neuling.



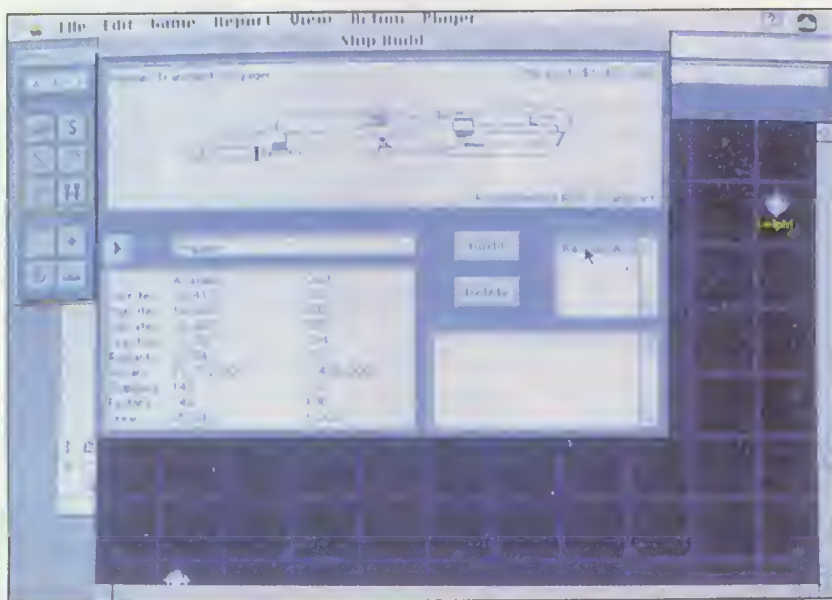
Wer wird was?
Wir suchen neue
Helfershelfer

Sim City läßt
grüßen:
Wir schauen uns
den Planeten
unter der Lupe an



baut werden. Am Anfang stehen Euch nur eine Handvoll verschiedener Schiffe zur Verfügung, später lassen sich –

mit genügend Kapital – neue Raumer konstruieren, und mit neuem Gerät ausrüsten. Wird das Heimatsystem eines Spielers erobert, heißt's für diesen "Game Over". mh



Der kleine
Bastler:
Wir entwerfen
einen neuen
Schiffstyp

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Changeling
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Import

MAC 83%

Gratik: 38% Sound: 41%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: Mac Plus, 1 MByte
RAM s/w, 2 MByte RAM
Farbe, System 6.07

Unterstützt: Netzwerk,
256-Farben-Monitore

Geplant für: –

Ich hab' ein bißchen

Wenn Angela vom »ersten Mal« erzählt, bekommt sie strahlende Augen. Für sie war es ein tolles Erlebnis. Cora hat ganz andere Erfahrungen. Das erste Mal kam ganz überraschend. An Verhütung hatten Cora und ihr Freund nicht gedacht. So konnte sie sich kaum entspannen, weil sie dauernd an die Möglichkeit dachte, schwanger zu werden.

Das »erste Mal«: fast immer eine aufregende Sache! Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir »Liebe«, die kostenlose Broschüre über den Umgang mit Sexualität, Verhütung, Schwangerschaft und vieles mehr.

Angst

vor dem ersten

Mal

Ich will »Liebe«

die Broschüre über Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft!

Bitte schicken Sie mir

Exemplar(e)!

Absender

Name

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben (Absender und Briefmarke nicht vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

Raptoren-Randale



Urwut im Blut: Die Raptoren lassen sich nicht lange bitten

Jurassic Park

Ganze 70 Millionen Jahre ist es jetzt her, daß der letzte Dinosaurier die Hufe hochriß: Dem schuppigen Riesen träumte damals nicht von Ruhm und Erfolg, sondern eher von einem saftigen Grasbüschel. Pech gehabt, denn nach 70 Millionen Jahren sind die Dinos nach Michael Crichtons Buch und Steven Spielbergs Film schwer angesagt. Bei soviel Medienrummel darf man hoffen, daß irgendwann die Dinosaurier wirklich in der Retorte nachgezüchtet werden – doch bis dahin müßt Ihr Euch mit der elektronischen Illusion begnügen und dafür wird ausreichend Gelegenheit geboten. Für Filmumsetzungen inzwischen berühmt-be-

Ohne Alias und ILM wären diese Saurier unvorstellbar

rüchtigt, riß sich Ocean die Lizenz von *Jurassic Park* unter den Nagel, und nachdem man sich zuerst auf die Mega-Drive- und Super-NES-Umsetzung geworfen hatte, ist nun auch die Zeit der PC-Saurier gekommen.

Wie in den beiden bereits erschienenen *Jurassic Park*-Versionen ist auch die PC-Variante ein geteiltes Spiel: Im ersten Teil, der sechs lange Level groß ist, zieht Ihr in einer *Chaos Engine*-Variante durch den Park, haltet Euch ankreuchende Saurier vom Leibe und versucht, anstehende Rätsel zu knacken. Im zweiten actionlastigeren Teil erwartet Euch dann eine 3-D-Umgebung im *Ultima Underworld*-Stil.

Nach einem digitalisierten Intro, das angeblich in der Endversion der Diskettenkür-

Es ist vollbracht – nun sollte jeder Dino einen freudigen Bölpser fahren lassen. Obwohl Oceans Filmlicenzen bisher ein flaeses Gefühl in der Magengend hinterließen, kann sich die Endversion von *Jurassic Park* durchaus sehen lassen. Die quirlige Mischung aus Action und Ballerei streift den Film zwar nur thematisch, kommt aber dem Dinosaurienspektakel zumindest atmosphärisch recht nahe. Im Spieldesign von *Jurassic Park* fällt als erstes die strikte Trennung der zwei Unterprogramme ins Auge. Jeder der beiden Spielteile hat seinen eigenen Reiz und könnte auch als Einzelspiel funktionieren. Trotzdem hätte Ocean besser daran getan, die beiden Teile auch untereinander zu verknüpfen, denn so wirken die beiden Hälften sehr aneinanderge-



klebt. Angeblich ist dies für die Amiga-1200-Version sogar in Planung. Der erste Teil des Spiels kann mit einigen netten Rätseln das Herz des Spielers für sich gewinnen. Findet sich der gesuchte Gegenstand nicht gleich, können die ständig neu auftauchenden Dinos ziemlich nerven. Der zweite Teil besticht durch die abwechslungsreiche Raumstruktur und das hohe Tempo des 3-D-Scrollings. Daß der aktive Bildschirm dabei nur ein Drittel des Bildschirms einnimmt und nur ein Dinotyp auf der Piste ist, fällt erst bei längerer Spieldauer auf. *Jurassic Park* ist nach *T.F.X.* ein weiteres Highlight in der Ocean-Produktpalette – echte *Jurassic*-Fans sollten die Dinojagd auf jeden Fall genauer unter die Lupe nehmen.



Zweimal 5000 Pfund – im 3-D-Modus geht es rund

zung zum Opfer fallen wird, dürft Ihr Euch auf gefährliche Pfade begeben. Ihr übernehmt die Rolle von Paläontologen Dr. Alan Grant. Mit schwerem Kopf, einem Elektroschockgerät und einem Gewehr findet Ihr Euch am arg demolierten Tourwagen mitten im eingezäunten Parkgelände wieder. Von den lieben Kleinen fehlt jede Spur, und deshalb dürft Ihr Euch gleich auf die Suche

nach Tim und Lex machen. Die beiden Enkel des *Jurassic Park*-Bosses Mister Hammond verstecken sich irgendwo im ausgedehnten Wald und wollen nun in Blinder-Kuh-Manier gesucht werden. Während Ihr nichts Böses ahnend durch den Park trabt, stürmt allerlei Sauriergetier auf Euch zu. Mit von der Palette sind die mausgroßen und wieselflinken Comies, als auch bildschirmfüllen-



Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

AMIGA

HARDWARE AMIGA

Joysticks

Competition Pro

Mini, schwarz, inkl. 3,5"Box	24,99
Mini, transparent, inkl. Box	29,99
Mini, Sp. Edition, inkl. Box	29,99
Star Mini, trans blau, inkl. Box	34,99
Standard, schwarz	23,99
Standard, transparent	24,99
Standard, Special Edition	24,99
Star, transparent blau	34,99

Konix

Speedking Standard	22,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Diskettenlaufwerke

intern:

A-500 / A-600 (Citizen)	139,99
A-2000 (Chinon SZ 354)	139,99

extern:

Teac oder Sony	139,99
----------------	--------

Speichererweiterungen

512 KB mit Uhr abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr abschaltbar inklusive Gary Adapter	269,99

Zubehör

Kickstart Umschaltplatte mit Rom 2.XX	109,99
Virus-Control 4.0 (dt. MSPI)	69,99
Viruskiller	9,99

HARDWARE IBM/PC

Joysticks

Konix

Speedking Standard analog	36,99
Speedking Dauerfeuer	25,99

Competition Pro

Mini, transparent, inkl. Box	58,99
Manix Deck, grau	69,99
Pro Star A/D Game Card	78,99
Standard, transparent	58,99

Thrustmaster

Flight Control	159,99
Weapon Control Mark 2	229,99
Ruder Pedals	239,99

Gravis

Analog Pro 5 Feuerknöpfe	79,99
Gravis schwarz	74,99
Gravis transparent	84,99
Gravis Game Pad	48,99
Gravis Eliminator Game Card	69,99

TechnoPlus

TP 189	24,99
TP 123	29,99

Soundkarten

Creativ Labs

Soundblaster Pro 2.0 deLuxe	159,99
Soundblaster Pro deLuxe	299,99
Soundblaster SB 16	369,99
Soundblaster ASP 16	469,99
Wave - Blaster zur ASP 16	389,99

CD-ROM

Matsushita CR-562	499,99
-------------------	--------

Oodlespeed/Multisession/anschlußfertig
(Als Controller Soundblaster Pro deLuxe
oder ASP 16 erforderlich)

AMIGA CD 32

Jurassic Park (Okt./Nov.)	A 59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A 59,99*
Sensible Soccer (Okt./Nov.)	A 59,99*
Soccer Kid (Januar/Febr. '94)	A 59,99*
T. F. X. (Okt./Nov.)	A 84,99*
Zool (Okt./Nov.)	A 59,99*

IBM/PC

Aces over Europe	E 79,99
Alien Breed	A 52,99*
Archer McLean Pool Billard	A 59,99*
Archon Ultra	V 79,99*
Batman returns	A 59,99*
Battle Isle Datadisk 2	A 49,99
Bazooka Sue	V 78,99*
Betrayal at Krondor	V 78,99
Body Blows	A 52,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 62,99
Burning Steel	V 74,99
Burning St. Data 1 AiA+2 SIA jeV	V 34,99
Burntime	V 79,99
Civilization	V 89,99
Chess Maniac 5 Billion and 1	V 89,99*
Clash of Steel	E 69,99
Comanche incl. Data Disk 1	V 119,99
Cyber Race	V 78,99*
Dark Sun - Shattered Lands	E 64,99
Darklands	V 79,99*
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V 82,99
Der Patrizier	V 79,99
Der Schatz im Silbersee	V 86,99*
Die Siedler	V 79,99*
Dracula	A 79,99
Dune 2	V 59,99
Empire Deluxe	E 77,99
Eya of the Beholder 3	V 74,99
Fantasy Empires	E 64,99*
Fields of Glory	A 89,99
Fire & Ice	A 52,99*
Flashback	V 63,99
Flugsimulator 5.0	E 92,99
Flugsimulator 5.0	V 129,99*
Forgotten Castle	V 78,99*
Formula One Grand Prix	A 84,99
Freddy Pharkas	V 62,99
FrontPage Sp.Football Pro '93E	V 64,99
Goal	A 59,99*
Hattrick!	V 79,99*
Hired Guns	A 79,99*
History Line 1914-1918	V 64,99
Indy Car Racing	V 59,99*
Ishar 2	V 59,99
Jurassic Park	V 62,99
Kasparov's Gambit	A 79,99
Krusty's Fun House (Simpsons)	A 52,99*
Lands of Lore	V 59,99
Lemmings 2	V 79,99
Links 386 Pro	A 87,99
Links 386 Pro SVGA Data je	E 39,99
Lollypop	A 72,99*
Lords of Power	A 78,99*
(Railroad Tycoon Red Baron Silent Service 2 Perfect General)	
Lost in Time	V 86,99
Lothar Matthäus Fußball	V 82,99*
Mad News	V 79,99*
Mid-29 (Falcon 3.0 Miss.Disk)	A 52,99
Might & Magic 5	V 82,99
Mortal Combat	A 58,99*
NFL Coaches Club Football	A 79,99
NHL Hockey	A 79,99
Pacific Strike	A 82,99*
Penthouse Deluxe	V 52,99*
Pinball Dreams	A 56,99
Pirates Gold	V 89,99
Prince of Persia 2	A 64,99
Privateer	A 82,99
Privateer Speech Acc. Pack	A 36,99
Red Baron + Miss Disk	V 79,99
Railroad Tycoon Deluxe	A 78,99
Sam & Max	E 72,99*
Seal Team	A 78,99
Seven Cities of Gold	E 62,99
Sensible Soccer 92/93	A 54,99
Shadow Caster	A 78,99*
SimFarm	E 72,99
SpaceLegends	A 68,99
Street Fighter 2	A 59,99
Strike Comm.+Speech Pack	A 111,99
Strike Comm. Tactical Op.1	A 36,99
Subwar 2050	A 92,99*
Syndicate	A 74,99
T. F. X.	A 79,99*
The 7th Guest CD ROM	A 129,99
Turman 2	A 64,99*
Ultima 7 Teil 2 : Serpent Isle	A 79,99
Ultima Underworld 1 & 2 CD	A 86,99
V for Victory 4	E 66,99
Wall Street Manager	V 79,99
War in Russia	E 79,99
Warlords 2	E 78,99
W.C. 2 + Speech A. Pack	A 64,99
W.C. 2 Sp. Operations 1 + 2	A 44,99
X - Wing	A 78,99
X Wing Upgrade Kit	A 52,99
X Wing B-Wing Miss. 2	A 39,99*
Zeppelin-Giants of the Sky	V 76,99*

Versand 99

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert (E=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: 1217884 bei der Sparkasse Aachen-Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,- (Bitte nur Eurochecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsaufgabe.

Preishammer

Jurassic Park AMIGA
DM 52,99

Turrican 3 AMIGA
DM 64,99

Anstoss IBM/PC
DM 87,99

Elite 2 - Frontier IBM/PC
DM 58,99

de Flugsaurier. Um Euch die mordlüsternen Saurier vom Halse zu halten, müßt Ihr flugs zu Gegenmaßnahmen greifen. Der Elektroschocker hat zwar nur eine Reichweite von knapp einer halben T-Rex-Länge und nicht die größte Durchschlagskraft, lädt sich aber nach kurzer Zeit von selbst wieder auf. Mit der Jagdflinte könnt Ihr den Saurier über die ganze Bildschirmlänge ein Loch in den Schuppenpelz brennen, doch die Munition ist knapp und muß im Park erst eingesammelt werden. An einem herumstehenden Parkcomputer könnt Ihr Euch schlaue machen: Eine nicht gerade hilfreiche Karte und Eure nächste Aufgabe können so per Tastendruck abgerufen werden. Außerdem



Nichts wie weg, die Raptoren sind los.

kann in einigen Fällen über den Computer die Verriegelung der Türen deaktiviert werden. Die Rätsel sind meist so ausgelegt, daß Ihr durch den gesamten Park gejagt werdet und dabei Massen von Dinos begegnet. Bereits im ersten

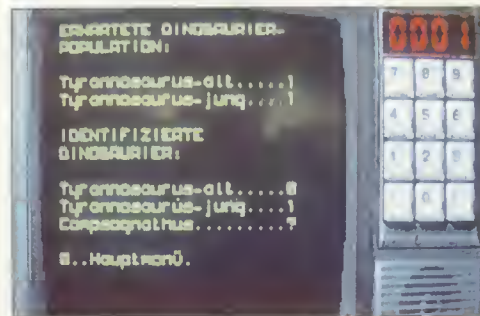
Level sind die beiden Kinder so gut versteckt, daß Ihr wirklich jedes Blatt lüften müßt, um die Plagegeister unter Eure Obhut zu bekommen. Sind die beiden Kinder gefunden, kommen die nächsten imposanten Aufgaben, wie die Organisa-

tion von Identifikationskarten, Werkzeugkästen oder edlen Fruchtbereen auf Euch zu.

Jede dieser Aufgaben muß in einer festgelegten Reihenfolge abgearbeitet werden, um das Ausgangsmaterial für die darauffolgende Handlung in den Fingern zu haben. Gelingt es Euch nicht, die anliegende Aufgabe zu erfüllen, geht es auch in der Story nicht weiter. Nachdem Ihr die ersten sechs Level in der 2-D-Perspektive erfolgreich hinter Euch gebracht habt, dürft Ihr im echten 3-D-Labyrinth weiter machen. Nach einer kurzen stimmungsgeladenen Einleitung, in der die komplette *Jurassic Park*-Belegschaft zu Wort kommt, stürmt Ihr durch einen scrollenden 3-D-Irrgarten. Dabei müßt



Fast wie im Kino: Digisequenzen aus dem Film dürfen auch im Spiel nicht fehlen



Groß wie ein Schrank – doch dem Computer sei Dank: Informationen und Aufträge werden Euch im Parkrechner serviert

Rüsten Sie Ihr **SUPER NINTENDO™** oder **SEGA MEGA DRIVE™** auf.

Wir liefern das nötige Tuning-Material.

Mogelmodule, Codebücher,
Entwicklungssysteme für Programmierer,
PC-Interface-Karten und alltägliches
wie z.B. Universal-Adapter,
Importgeräte
usw.

Kostenloses Infomaterial anfordern!

Wir führen
auch Handheld-
Zubehör

Trading & Support
Hofriedenstraße 26
A-6911 Lochau
Tel. (0 55 74) 4 84 01
Fax. (0 55 74) 4 80 93
(Aus dem Ausland 0043/5574/...)

Computer-Dinos

Frisch aus den Tiefen der virtuellen Dino-Realität aufgetaucht, begab sich Christian zu einem Meeting der besonderen Art: Alias, einer der führenden Entwickler von 3-D-Animations-Software für Spezialeffekte und ILM (Industrial Light & Magic), die Spezial-FX-Schmiede von LucasArts, gaben in der Filmakademie Ludwigsburg eine gemeinsame Vorstellung zum Thema computergenerierte Bilder und Spezialeffekte in Filmen. Das Fachpublikum aus der Film- und Computerbranche staunte nicht schlecht: Steve Williams, seit 1988 bei ILM und inzwischen zum Chief Computer Graphics Animator aufgestiegen, zeigte einige Tricks und Kniffe in seinen letzten Arbeiten. Aufmerksame Kinogänger sollten schon einige Male über Steves Namen gestolpert sein, denn der Animator arbeitete bereits in Filmen wie "The Abyss", "Terminator 2: The Judgement Day" oder "Der Tod steht Ihr gut" an den Spezialeffekten mit. Als kleine Fingerübung begann Steve bei den Grundlagen der Computer-Spe-

zial-FX, die in wesentlichen Zügen in James Camerons "The Abyss", man erinnere sich an den legendären Wasserschlauch und die "Terminator 2: The Judgement Day" gelegt wurden. Natürlich durfte der ein oder andere Gag nicht fehlen, so zeigte Steve wie er Robert Patrick, der den gefürchteten T 1000 spielte, nachträglich die Ohren anlegte. Nach seiner Meinung waren diese beiden Filme die Voraussetzung, um die Spezialeffekte von "Jurassic Park" zu machen. Aus seiner Feder stammte zum Beispiel die Szene, in der zum ersten Mal der T-Rex auftaucht. Am Schluß der Vorführung erklärte Steve am Beispiel eines Velociraptors die verschiedenen Animationstechniken. Trotz Alias und einer der leistungsstärksten Silicon Graphics-Maschinen immer noch ein langwieriges Unterfangen.

Unter vier Augen gab der Amerikaner zu, daß seinen heimischen Schreibtisch inzwischen ein Schild mit der Aufschrift: "Dinosaur Free Zone" ziert. cd



Im ersten Teil müssen eine Menge Rätsel geknackt werden

Ihr ohne Rücksicht auf Verluste jeden auftauchenden Raptor umblasen, ansonsten geht es mit Eurer Lebensenergie rapide bergab. Zu diesem Zweck habt Ihr immer eine Flinte im Anschlag und nehmt die auftauchenden Raptoren weiträumig ins Visier. Natürlich müßt Ihr dabei ein Auge auf Euren Munitionshaushalt haben, denn mit gehobenem Schwierigkeitsgrad findet man die Raptoren schneller als neue Munition. Wie im ersten Teil des Spiels, dürft Ihr an einer Skala Eure Lebensenergie und die noch vorhandene Munition ablesen. Ein ständig

präsenes mitredendes Auto-mapping läßt keine Unge-wißheit über Euren weiteren Werdegang in den Gängen aufkommen. Gelingt es Euch, eines der großen Level zu knacken, wird mit einem Paßwort der Wiedereinstieg erleichtert. cd

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Bomico

MS-DOS 76%

Grafik: 74% Sound: 72%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 9 MByte Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland

Geplant für: Amiga 1200, CO-ROM



Trotz Abfallgrube lacht der Bube



Der Softwareversand

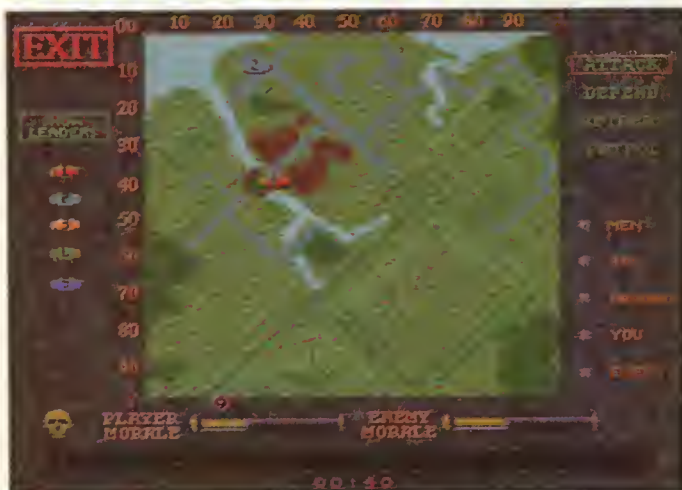
D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM

BESTELL ☎ 0731/9807566+67 FAX 0731/82714

GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN!

Pro-grammname	PC	AM	ST	Pro-grammname	PC	AM	ST	Pro-grammname	PC	AM	ST
Aces of Europe	dv	84		Freddy Pharkos	dv	72	V8m	Prime Mover	dv	71	
Air Bucks 1.2	dv	80	70	Home of Life	dv	84	77	Premier Monopoli	dv	77	
Air Warrior	dv	85	84	Genasia	dv	81	84	Premier Monopoli 2	dv	83	
AIR LAND SEA	78	72		Global Conquest	dv	95		Prince o Persia II	dv	85	V8m
Airbus A320 USA	80	87	90	Gnom Alone	dv	84	77	Privateer	dv	90	
Airbus A320 USA	120	72	72	GOAL I	dv	87	61	Prophecy o Shadow	dv	84	72
Airbus A320 Europa	72	72	72	Goblins 2	dv	77	72	Prostar	dv	78	
Alesh 3	dv	59		Grand Master	dv	80	83	Push Over	dv	70	83
Alien Breed 2	81	55		Golf Companion	dv	98		Ragnarok	dv	104	V8m
Alone in the Dark	dv	90	V8m	Grand Prix	dv	111	94	Railroad Tycoon	dv	89	91
Amerskur	dv	91	70	Great Courts II	dv	75	49	Recon for I Skies	dv	67	70
Amush o Sorinor	90	V8m		Grool Napoli Ball	dv	70	70	Red Baron	dv	72	80
Anelias	72	72		Gunsnap 2000	dv	95	80	Return o I Phantom	dv	84	V8m
Archon Ultima	dv	84	67	Hannibal	dv	84	84	Rex Nebulor	dv	88	77
Archon Ultima 2	dv	77	87	Harpoon 1.2 I	dv	78	72	Road Race	dv	73	78
Archon Ultima 3	dv	84		Harrier Jump Jet	dv	95		Rules o Engament	dv	98	
ATAC	dv	88	72	Heart of China	dv	72	68	Ruin & More	dv	78	
Atari	dv	84	67	Heimdal	dv	87		Savage Empire	dv	78	
B-17 Flying Fortr	dv	95	72	Hexuma	dv	84	63	Seal Team	dv	84	
B-Wing (X-W Miss)	dv	50	72	Hired Guns	dv	84	75	Shadow o I Comet	dv	90	V8m
Balman Relius	dv	85	75	Homey the Clown	dv	90		Shanghai 2	dv	84	
Battlefields	dv	55	77	Hook	dv	84	87	Sharko Holmes	dv	68	71
Battlecruiser	dv	84	78	Humans 2	dv	76	70	Silent Service 2	dv	81	81
Bazooka Sue	dv	84	V8m	Hunt I Red Octob	dv	84	84	Silly Putty	dv	84	84
BAT 2	dv	84	78	Hyperspace	dv	105		Sim City 2000	dv	100	
Battle Team	dv	91	84	Ino	dv	95	V8m	Sim City Deluxe	dv	84	84
Beofayal o Krono	dv	84	V8m	Incredible Machine	dv	90	84	Sim Earth	dv	90	101
Birds of Prey	dv	72	72	Indiana Jones 4 Ad	dv	67	61	Sim Form	dv	84	84
Black Sec1	dv	97	97	Ishar II	dv	98		Sim Life	dv	80	84
Black Sec2	dv	97	97	Ishtar II	dv	98		Simon o Sorcer	dv	80	84
Black Sec3	dv	97	97	Ishtar II	dv	98		Sink or Swim	dv	77	52
Blue Blows	dv	81	55	Ishtar II	dv	98		Snakey	dv	81	81
Buck Rogers II	dv	84		Ishtar II	dv	98		Soccer King	dv	61	70
Bug Bomber	dv	81		Ishtar II	dv	98		Soul Crystal	dv	84	77
Bundes M Pro 20	dv	72	72	Ishtar II	dv	98		Space Ace II	dv	96	
Burning Steel	dv	90		Ishtar II	dv	98		Space Quest 4	dv	72	87
Burntline	dv	84	75	Ishtar II	dv	98		Space Quest 5	dv	70	70
Buzz Aldrin o R	dv	80	70	Ishtar II	dv	98		Space Quest 6	dv	72	87
Cesar	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Space Quest 7	dv	72	87
Compagn	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Space Quest 8	dv	72	87
Cor and Driver	dv	92	74	Ishtar II	dv	98		Special Forces	dv	90	81
Cosmo	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Spellhammer	dv	98	V8m
Cosmo 2	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Spellux	dv	98	V8m
Cosmo 3	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Star Trek	dv	84	84
Cosmo 4	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Star Wars Chess	dv	100	
Cosmo 5	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Star Wars Chess 2	dv	100	
Cosmo 6	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 2	dv	67	81
Cosmo 7	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 3	dv	67	81
Cosmo 8	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 4	dv	67	81
Cosmo 9	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 5	dv	67	81
Cosmo 10	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 6	dv	67	81
Cosmo 11	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 7	dv	67	81
Cosmo 12	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 8	dv	67	81
Cosmo 13	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 9	dv	67	81
Cosmo 14	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 10	dv	67	81
Cosmo 15	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 11	dv	67	81
Cosmo 16	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 12	dv	67	81
Cosmo 17	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 13	dv	67	81
Cosmo 18	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 14	dv	67	81
Cosmo 19	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 15	dv	67	81
Cosmo 20	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 16	dv	67	81
Cosmo 21	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 17	dv	67	81
Cosmo 22	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 18	dv	67	81
Cosmo 23	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 19	dv	67	81
Cosmo 24	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 20	dv	67	81
Cosmo 25	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 21	dv	67	81
Cosmo 26	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 22	dv	67	81
Cosmo 27	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 23	dv	67	81
Cosmo 28	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 24	dv	67	81
Cosmo 29	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 25	dv	67	81
Cosmo 30	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 26	dv	67	81
Cosmo 31	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 27	dv	67	81
Cosmo 32	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 28	dv	67	81
Cosmo 33	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 29	dv	67	81
Cosmo 34	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 30	dv	67	81
Cosmo 35	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 31	dv	67	81
Cosmo 36	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 32	dv	67	81
Cosmo 37	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 33	dv	67	81
Cosmo 38	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 34	dv	67	81
Cosmo 39	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 35	dv	67	81
Cosmo 40	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 36	dv	67	81
Cosmo 41	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 37	dv	67	81
Cosmo 42	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 38	dv	67	81
Cosmo 43	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 39	dv	67	81
Cosmo 44	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 40	dv	67	81
Cosmo 45	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 41	dv	67	81
Cosmo 46	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 42	dv	67	81
Cosmo 47	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 43	dv	67	81
Cosmo 48	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 44	dv	67	81
Cosmo 49	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 45	dv	67	81
Cosmo 50	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 46	dv	67	81
Cosmo 51	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 47	dv	67	81
Cosmo 52	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 48	dv	67	81
Cosmo 53	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 49	dv	67	81
Cosmo 54	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 50	dv	67	81
Cosmo 55	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 51	dv	67	81
Cosmo 56	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 52	dv	67	81
Cosmo 57	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 53	dv	67	81
Cosmo 58	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 54	dv	67	81
Cosmo 59	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 55	dv	67	81
Cosmo 60	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 56	dv	67	81
Cosmo 61	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 57	dv	67	81
Cosmo 62	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 58	dv	67	81
Cosmo 63	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 59	dv	67	81
Cosmo 64	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 60	dv	67	81
Cosmo 65	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 61	dv	67	81
Cosmo 66	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 62	dv	67	81
Cosmo 67	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 63	dv	67	81
Cosmo 68	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 64	dv	67	81
Cosmo 69	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 65	dv	67	81
Cosmo 70	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 66	dv	67	81
Cosmo 71	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 67	dv	67	81
Cosmo 72	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 68	dv	67	81
Cosmo 73	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 69	dv	67	81
Cosmo 74	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 70	dv	67	81
Cosmo 75	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 71	dv	67	81
Cosmo 76	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 72	dv	67	81
Cosmo 77	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 73	dv	67	81
Cosmo 78	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 74	dv	67	81
Cosmo 79	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 75	dv	67	81
Cosmo 80	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 76	dv	67	81
Cosmo 81	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 77	dv	67	81
Cosmo 82	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 78	dv	67	81
Cosmo 83	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 79	dv	67	81
Cosmo 84	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 80	dv	67	81
Cosmo 85	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 81	dv	67	81
Cosmo 86	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 82	dv	67	81
Cosmo 87	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 83	dv	67	81
Cosmo 88	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 84	dv	67	81
Cosmo 89	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 85	dv	67	81
Cosmo 90	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 86	dv	67	81
Cosmo 91	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 87	dv	67	81
Cosmo 92	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 88	dv	67	81
Cosmo 93	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 89	dv	67	81
Cosmo 94	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 90	dv	67	81
Cosmo 95	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 91	dv	67	81
Cosmo 96	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 92	dv	67	81
Cosmo 97	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 93	dv	67	81
Cosmo 98	dv	84	78	Ishtar II	dv	98		Street Fighter 94	dv	67	81
Cosmo 99	dv	84	78	Ishtar II	dv	98					

Zum Töten verführt



Ja, wo lauten sie denn? Die Karte ist verwirrend unübersichtlich.

Theatre of Death

Das Militär stöhnt: Durch den latenten Feindbildverfall pazifizierter Politiker, kürzen sie den ordensgeschmückten Uniformträgern nicht nur die Mannschaftsstärke, sondern auch das üppige Budget. Die Antwort der kanonenkastrierten Säbelrassler läßt nicht lange auf sich warten: Statt im "realen" Trainingsgefecht teures Equipment, wertvollen Treibstoff und kostbare Munition zu verbraten, werden künftige Kadetten per Computersimulation ausgebildet, dem *Theatre of Death*. Auf

weiße Fahne bedeutet, daß Ihr die Mission spielen dürft, eine blaue Flagge markiert einen erledigten Auftrag, rote Fahnen stehen für noch nicht anwählbare Einsätze. Erst wenn Ihr zehn der jeweils 15 Missionen einer Landschaft erfolgreich absolviert habt, dürft Ihr ins nächste Land. Ist die Einsatzbesprechung für den aktuellen Auftrag vorbei, geht's los: Ihr seht einen vergrößerten Ausschnitt des Kampfgebietes aus der Vogelperspektive. Per Mausklick steuert Ihr einzelne Soldaten



Psygnosis
Panzer gehören
in die Garage

dem Weg zum General führt Ihr Eure virtuellen Truppen durch 60 verschiedene Missionen in vier verschiedenen Landschaften – Wüste, Eiswelt, Grasland und die Mondoberfläche. Nicht jede Mission steht sofort zur Wahl. Ihr fangt in dem Graßland an, künftige Einsätze werden mit einer farbigen Flagge auf einer Übersichtskarte markiert. Eine



Wer verliert, kommt in den Sack

Klatschen die besorgten Eltern und wichtigtuerische Psychologen bei Psygnosis Niedlichnummer *Wiz'n'Liz* (Test in dieser Ausgabe) noch begeistert Beifall und schoben alle Bedenken über die brutalisierende Wirkung von Computerspielen vom Tisch, kippt *Theatre of War* jede Menge Wasser auf die Mühlen der Mahner. Von markigen und an Blöðheit nicht zu überbietenden Gesinnungssprüchlein wie "Vernichte den Gegner total" und "Töte alles, was sich bewegt" über die pixelkleinen aber höchst detail-



lierten Brutalobilder ("Schau mal, dem fliegt der Kopf weg!") bis hin zum passenden Digi-Todesschrei reicht die variantenreiche Palette der Geschmacklosigkeiten. Spielerisch kommt *Theatre of War* ebenfalls nicht aus den Niederungen des Killemeiveaus heraus. Die Steuerung ist eine Qual, Sieg oder Niederlage hängen nicht von strategisch richtigen Entscheidungen, sondern vornehmlich vom Glück ab, und der haarge Schwierigkeitsgrad dreht auch dem härtesten Soldaten das Licht ab.



Da lacht die BPS: Der Minissoldaten zerplatzt in seine Einzelteile

oder eine ganze Truppe über die Karte. Kommt es zu einer Feindberührung, schießen die Soldaten dorthin, wo Ihr mit der Maus klickt. Neben "herkömmlichen" Waffen wie MG und Granaten, darf später mit Raketen und Panzerfäusten geballert werden. Eine weitere Option: Herrenlos herumstehende Fahrzeuge wie Panzer oder Helikopter können geentert und dann von Euch

gesteuert werden. Auf Kommando bekommt Ihr in einigen Missionen Luftunterstützung oder frischen Soldatennachschub. Nur wer den vorgegebenen Auftrag erfüllt, kommt weiter – verbockt Ihr eine Mission mehr als dreimal, heißt's Game Over. Nach jedem Einsatz gibt's ein Paßwort, damit Ihr später an alter Stelle wieder einsteigen könnt. mh

Genre: Action

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Psygnosis

AMIGA

24%

Gratik: 39% Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: -

Geplant für: MS-DOS

Empire Deluxe



Mit genügend Geld könnt Ihr neue Helden rekrutieren

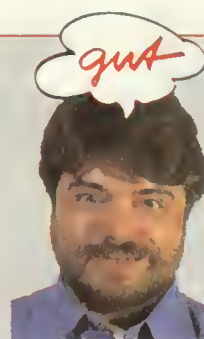
Fantasy Empire

SSI im Kaufrausch: Nicht nur die eigene Entwicklungsabteilung läuft bei SSI wieder auf Hochtouren. Auch ein ganze Reihe von kleineren, unabhängigen Programmiercrews steht bei SSI in Lohn und Brot und fummelt auf Bestellung komplette Spiele zusammen. So werkten beispielsweise die "Stormfront Studios", unterstützt von einer Handvoll SSI-Spezialisten, am AD&D-Neuling *Dark Sun*, "Event Horizon" schufte unter Aufsicht an *Dungeon Hack* (beide in dieser Ausgabe getestet). Ein weiterer Fremdzugang ist das Fantasystrategie-Spiel *Fantasy Empire*. Es wurde vom gleichen britischen Team, das auch *Steel Empire* programmierte, entwickelt. Im Gegensatz zu älteren SSI-Spielen, dient ausnahmsweise bei *Fantasy Empire* nicht eine "Advanced Dungeons & Dragons"-

Welt als Hintergrund, sondern ein Szenario aus dem älteren und etwas einfacheren "Dungeons & Dragons"-Spielsystem. In diesem Fall kürten die Designer die D&D-Welt *Gazetteer* zum Tummelplatz des Spielgeschehens. Die komplette *Gazetteer*-Welt findet Verwendung: Alle Berge, Flüsse und Landschaftsmerkmale des Originalsystems sind in *Fantasy Empire* umgesetzt und werden im Spiel aus der Vogelperspektive gezeigt. Per Knopfdruck spuckt der Computer nicht die fertige Spielwelt aus, sondern erwurfelt eine Zufallswelt.

In *Fantasy Empire* seid Ihr, wie die bis zu vier Computer- oder menschlichen Mitspieler auch, Herrscher über eine kleine Landesprovinz. Um zu gewinnen, müßt Ihr im Campaignmodus alle Opponenten von der Weltkarte fegen oder

SSI ist endlich aus dem langen Winterschlaf erwacht, und die Spielmaschine läuft wieder auf vollen Touren. Gleich mit drei neuen Programmen in dieser Ausgabe, feuert SSI eine volle Vorweihnachts-Breitseite auf die Spieler ab. *Fantasy Empire* zielt dabei deutlich auf den Strategienachwuchs: Extrem einfach zu bedienen und mit vielen Grafikgags gamiert, fühlen sich in der *Gazetteer*-Welt strategisch unbelastete Neulinge eher wohl, als Hardcore-Fetischisten, die bei dem



Fantasy-Getümmel unterfordert sind. Dafür schöpfen die Gelegenheitstaktiker aus dem Vollen. Besonders witzig ist die Idee mit dem *Dungeon Master*, der Eure Spielzüge treffend kommentiert und bei Bedarf wichtige Tips gibt. Weniger witzig hingegen ist die Übersichtskarte beim Spiel: Es wird immer nur ein kleiner Ausschnitt des Landes gezeigt, eine taktisch sinnvolle Komplettkarte, auf der die Einflußgebiete und Territorien der Gegner in der Totalen gezeigt werden, fehlt.

Der *Dungeon Master* empfiehlt: Bau eine Burg für Magier



Die Provinzen werden mit Eurem Wappen gekennzeichnet

in Einzelszenarien spezielle Missionen erfüllen. Dazu könnt Ihr nicht nur komplette Gebäude wie Schlösser, Burgen und Waffenschmieden errichten, sondern auch die unterschiedlichsten Truppentypen befehligen. Neben herkömmlichen Soldaten gibt's sogenannte "Helden", die Ihr per Mausclick auf besondere Missionen schicken dürft. Ganz gewiefte Strategen können sich mit Kollegen verbünden oder den Nachbarkönig ausspionieren. Wollt Ihr den Nachbarn lieber erobern, schickt Ihr eine Armee in dessen Land. Hier steuert Ihr wahlweise die Soldaten selbst ins Actiongefecht oder laßt den Computer die Kontrolle über die Truppen nehmen – dabei steuert Ihr einen Soldaten.

Überwacht werden Eure Feldherrngelüste übrigens von einem computergesteuerten Spielleiter – dem *Dungeon Master*, der hilfreiche Hinweise an die Spieler verteilt, Kommentare zum Verlauf der Auseinandersetzung gibt und auf Wunsch einen fetzigen Zauberspruch losläßt. mh



Im Gefecht könnt Ihr selber Hand anlegen

Genre: Strategiespiel

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softgold

MS-DOS 61%

Grafik: 58% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er, 25 MHz, 2 MB, 10 MB auf Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, GMidi, Adlib

Geplant für: –

Softsale

SCHLOßPLATZ 19 31582 NIENBURG
MONTAG-SAMSTAG 10:00-20:00 UHR
TELEFAX: 05021/910403 UND -404

05021/910416 und 910417

Softsale

IBM				IBM				AMIGA				AMIGA				AMIGA				AMIGA			
1869	DV 79,90 DM	Empire Del.	EA 79,90 DM	Lost Vikings	DV 79,90 DM	Space 05	DV 69,90 DM	1869	DV 69,90 DM	Eishockey Man.	DV 69,90 DM	Mega M/F/S	DA 59,90 DM	Ultimate Golf	EA 29,90 DM								
Aces of the Pac.	DA 74,90 DM	Empire Del.	EA 59,90 DM	Lothar Malt.	DV 69,90 DM	Social Forc.	DA 79,90 DM	Addams Fam.	DA 49,90 DM	Elite 2	DA 59,90 DM	Mega Mix	DA 59,90 DM	Ultimate Golf	EA 29,90 DM								
Aces Data	EA 49,90 DM	Eric the Umr	EA 64,90 DM	Lotus 3	DA 64,90 DM	Spell 301	DA 59,90 DM	Air Land Sea	DA 74,90 DM	Emerald Mine	DA 29,90 DM	Might & M. 3	DV 69,90 DM	Walker	DA 64,90 DM								
Aces + Data	DA 84,90 DM	Espana 92	DA 59,90 DM	M1 Tank	DA 39,90 DM	Spellcraft	DV 74,90 DM	Alien 3	DA 49,90 DM	Emerald Mine 2	DA 34,90 DM	Monkey Isl.	DV 69,90 DM	War in Gulf	DV 69,90 DM								
Aces over Eur.	DV 79,90 DM	Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Mad News	DV 79,90 DM	Spelljammer	EA 79,90 DM	Alienbreed Sp. E	EA 29,90 DM	Emerald Mine 3	DA 29,90 DM	Monkey Isl. 2	DV 79,90 DM	Whales Voy.	DV 69,90 DM								
Air Land Sea	DA 74,90 DM	Eye of Beh. 2	DV 79,90 DM	Mad TV	DV 79,90 DM	Spellum	EA 69,90 DM	Alienbreed 2	DA 49,90 DM	Erben d. Throns	DV 69,90 DM	Morph	DA 49,90 DM	Wing Comm.	DV 79,90 DM								
Allenbreed	DA 59,90 DM	F-15 Str. E. III	DA 89,90 DM	Maelstrom	EA 79,90 DM	Sports Mast	DA 64,90 DM	Ancient Art	DA 69,90 DM	Epic	DA 59,90 DM	Mortal Kombal	EA 59,90 DM	Winter Chall.	DA 64,90 DM								
Alone in the Dark	DV 89,90 DM	F-117 Nighthawk	DA 84,90 DM	Magic Candle 3	EA 69,90 DM	SSN 21 Seaw.	?? In Verb.	Another World	DA 54,90 DM	Espana 92	DA 54,90 DM	Napoleons	EA 64,90 DM	Wizardry 7	DV 79,90 DM								
Ambush at Sorri.	DV 84,90 DM	F-19 Stealth	DA 39,90 DM	Maniac M. 2	EA 74,90 DM	Star Trek	DA 84,90 DM	Ansloss	DA 49,90 DM	Eye of the Beh. 2	DV 69,90 DM	Nicky Boom 2	DA 49,90 DM	Wiz Kid	DA 49,90 DM								
Ancient Art	DA 79,90 DM	Falcon 3D	DA 84,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Strike Comm.	DA 54,90 DM	Apocalypse	DA 49,90 DM	F-15 Str. E. 2	DA 39,90 DM	Nigeli Mansell	DA 54,90 DM	Worlds of Leg.	EA 59,90 DM								
Another World	DA 59,90 DM	Miss. 1	DA 59,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Speech	DA 74,90 DM	Archers Pool	DA 49,90 DM	F-19 Stealth	DA 39,90 DM	No. 2 Coll.	DV 69,90 DM	WWF Wrestling	DA 64,90 DM								
Anstoss	DV 69,90 DM	Miss. 2	DA 59,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Sp. Dper. 1	?? In Verb.	Arabian Nights	DA 54,90 DM	Fant. Worlds	DA 39,90 DM	Overdrive	DA 49,90 DM	WWF Eur. Ramp	EA 64,90 DM								
Archers Pool B.	DA 64,90 DM	Miss. 2	DA 59,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Stunt Island	EA 69,90 DM	Arm. Gedd. 2	DA 49,90 DM	Fire & Ice	DA 49,90 DM	Penthouse INN	DA 39,90 DM	Yo! Joe!	DA 59,90 DM								
Archon Ultra	DV 79,90 DM	Fant. Worlds	DA 79,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	Assassin	DA 49,90 DM	Flashback	DV 64,90 DM	PGA Tour Golf+	DV 59,90 DM	Zool	DA 49,90 DM								
ATAC	DV 79,90 DM	Fant. Emp	EA 69,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Summ. Chall.	DA 59,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	Fly Harder	DA 49,90 DM	Pinball Dreams	DA 54,90 DM	Zyconix	DA 44,90 DM								
A-Train	DV 89,90 DM	Fields of Gl.	DA 59,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	Form 1 GP	DA 74,90 DM	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Const. Kit	DV 49,90 DM	Fire and Ice	DA 59,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
B-17 Fly F.	DA 89,90 DM	Flashback	DV 69,90 DM	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
B-Wing	DV 44,90 DM	Fleet Defender	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Balance	DV 64,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Bards Tale 3	DA 29,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Bal 2	DA 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Balman returns	DA 84,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Battlefield 4000	DA 69,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Battle Team	DA 74,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Battle Isle D. 2	DA 49,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Battlefields	DA 49,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Bazooka Sue	DV 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Beauty & Beast	DV 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Betr. al Kronord	DA 84,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Birds of Prey	DA 64,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Blipmap 3	DA 64,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Body Blows	DA 59,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Bund Man.	DV 59,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Bund Man. Pr.	DA 64,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Burn Steel	DV 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Superschiffe	DV 39,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Amerika I. A.	DV 39,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Scen. Edit	DV 39,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Burntime	DV 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Buzz Aldrin	DA 89,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Cal Games 2	DA 59,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Campaign	DV 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Dala	DV 49,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Car & Driver	DA 74,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Car al War	EA 69,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Const. Kit	EA 69,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Car. Strike	EA 74,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Castles	DA 74,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Castles 2	DA 74,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Castles Dr. Br.	DA 49,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Centurion	DA 29,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Chessmaniac	DA 89,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Christopher Kol	DV 79,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Chuck Y. AC	DV 84,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Chuck Y. AC	DV 84,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Civil War	?? In Verb.	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Class of 77	EA 74,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Comanche	DV 84,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
-Dala	DV 54,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69,90 DM	G 2	?? In Verb.	Pinball Fant	DA 54,90 DM										
Comb. Chess S	DA 59,90 DM	Flugsim. 5 D	?? In Verb.	Manic M. 2	DV 84,90 DM	Super Tetr.	DA 74,90 DM	ATAC	DA 69														

Modemallerlei



Mitten im Dungeon gibt's einen Erfrischungsbrunnen

Draht"-Prinzips ist (Nomen est Omen) Sierra Online. Mit gewaltigem finanziellen Aufwand wurde in den USA das TSN (The Sierra Network) aufgebaut. Hier dürfen Spieler via Telefon Red Baron fliegen, mit ein paar Kumpels durch Larryland streifen, oder in den Dungeons des Rollenspiels *Shadow of Yserbius* ein paar Monster verkloppen. Bislang blieb dieses Vergnügen nur den (zahlenden) Mitgliedern des TSN vorbehalten. Jetzt gibt's im zweiten Teil von *Shadow of Yserbius*, mit Namen *Fates of Twinion*, auch die Option ganz allein durch die Tunnel zu wandern -- der Anschluß ans Netz ist nicht nötig, obwohl möglich. Spiele-



risch bietet *Fates of Twinion* gewohnte Rollenspielkost. Aus verschiedenen Rassen und Klassen fummelt Ihr Euch einen Helden (oder

eine Heroine) zurecht, versammelt Monster, löst Puzzles, knackt Schatzkisten und sammelt Gegenstände auf. Das Problem: Wer nicht am Netz hängt spielt nur mit einer Figur --ein komplette Party steuern nur Onlinespieler. Der Clou bei der Single-Variante: Erreicht der Charakter den Erfahrungslevel 20, könnt Ihr Euch entscheiden den Helden nur noch für den Netzbetrieb einzusetzen (von Deutschland leider nicht möglich), oder weiterhin alleine zu spielen. Gesteuert wird die Figur komplett mit der

Fates of Twinion

Derweil sich Multimedia-Spezialisten, Kommunikationsexperten und Spieleprogrammierer hierzulande noch über neue Formen der elektronischen Unterhaltung streiten, sind die Kollegen in den USA

schon einen Schritt weiter. Obschon die Idee nicht ganz neu ist, kommen Spielernetzwerke, in die sich die Fans per Telefon einloggen können, immer mehr in Mode. Einer der Vorreiter des "Spiel am



Ein Monster kommt selten allein: Zwei Giganten versperren uns den Weg zum nächsten Dungeonlevel

GALAXY

CD Rom 2 d 599,-
Gauntlet j 129,-
Gunstar Heroes d 119,-
Joe Montana CD e 129,-
Jungle Strike d 129,-
Mortal Kombat d 129,-
NHLPA 94 d 119,-
Rocket Knight d 109,-
Streetfighter 2 d 129,-

MEGA DRIVE
Aladdin d 119,-
FIFA Soccer d 119,-
Landstalker e 89,-
Royal Rumble d 129,-
Street 2 Turbo d 99,-
Sonic C d 99,-
Thunderhawk C d 119,-

Actraiser 2 j 189,-
Asterix d 119,-
Bomberman e 169,-
Clay Fighter e 129,-
Final Set Tennis j 99,-
Jurassic Park e 139,-
Lock On e 139,-
Mortal Kombat d 139,-
Rock'n Roll Race e 129,-

SUPFAMICOM
7th Saga e 139,-
Bomberman d 119,-
Mario All Stars d 99,-
Mystic Quest d 99,-
Street 2 Turbo d 139,-
Striker d 129,-
Zombies d 129,-

Dieses Gerät ist voraussichtlich ab Anfang November lieferbar!

JAGUAR
voraussichtlicher Preis: 599,-

Spieler, Konsolen, Zubehör, Zeitschriften Neo Geo, Lynx, Game Gear, Gameboy, Turbo Duo

Was sonst?
Manga Videos
Lasersdisks
NTSC & PAL

Dieses Gerät dürfte ab November als US-Import lieferbar sein

3DO
voraussichtlicher Preis: 1799,-

Bundman Pro 2 79,-
Burntime 89,-
Eishockeymanager 99,-
Gunship 2000 89,-
Hired Guns 79,-
Lost Vikings 79,-
Streetfighter 2 59,-

AMIGA
Dune 2 69,-
Flashback 79,-
Lothar Matthäus 79,-
Syndicate 79,-

IBM
Aces of Europe 99,-
Elite 2 109,-
Flight 5 109,-
NHL Hockey 99,-
Privateer 119,-

Dark Sun 89,-
Lands of Lore 89,-
Maniac Mansion 2 CD 119,-
Pirates Gold 119,-
Shadowcaster 99,-
Silverball 89,-
Streetfighter 2 79,-

089/7605151
089/7470689

Plinganserstr.26 81369 München

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA		P C		AMIGA		P C	
Aces over Europe	DV 75,-	NHL Hockey	DA 76,-	Archery	DA 39,-	One Step Beyond	DA 39,-
Archer McLeans Pool	DA 46,-	Overdrive	DA 49,-	B 17 Flying Fortress	DV 59,-	Oxyd	DV 59,-
Betrayal at Krondor	DV 75,-	Pinball 8 Ball DeLuxe	E 66,-	Body Blows	DA 49,-	Pinball Dreams	DA 49,-
Burntime	DV 66,-	Pirates Gold	DV 84,-	Combat Air Patrol	DA 61,-	Prime Mover	DA 55,-
Dogfight	DA 66,-	Privateer	DA 82,-	Dune 2	DV 55,-	Privateer Speech Pack	DA 39,-
Dracula	DA 76,-	Railroad Tycoon deluxe	DA 76,-	Empire Data Disk	E 49,-	Seal Team	DA 76,-
Eye of the Beholder 3	DV 79,-	Sensible Soccer 92/93	DA 51,-	Fields of Glory	DV 84,-	Sim Farm	DA 63,-
Flashback	DV 63,-	Sim Life	DV 82.50	Flashback	DV 63,-	Space Quest 5	DV 67,-
Flightsimulator 5	E 87,-	Starlord	E 79,-	Front Page Football 93	E 67,-	Strike Com. Operation Disk (DA)	39,-
Scenery New York / Paris je	49,-	Stronghold	E 66,-	Gunship 2000	DA 65,-	Syndicate	DV 62,-
Scenery San Francisco	E 69,-	The Legacy	DV 84,-	Indiana Jones 4	DV 79,-	Tornado	DA 67,-
Scenery World	E 69,-	Walker	DA 58,-	Ishar 2	DV 54,-	Wall Street Manager	DV 82.50
Scenery World	E 69,-	Wing Com. Academy	DA 65,-	Lands of Lore	E 63,-	Woody's World	DA 51,-
Scenery World	E 69,-	X-Wing Upgrade	DV 57,-	Lionheart	DA 58,-	Yo! Joe!	DA 56,-
Scenery World	E 69,-			Lost Vikings	DV 68.50		
Scenery World	E 69,-			Lotus Turbo 3	DA 51,-		
Scenery World	E 69,-			Maniac Mansion 2	DV 86,-		
Scenery World	E 69,-			Mig 29 zu Falcon	DA 54,-		

Wir versenden ausschließlich im Sicherheitskarton ohne Mehrkosten.

Wir überzeugen durch Service!

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar.

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7,00 / bei Nachnahme Post DM 10,00; UPS DM 15,00; Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 17,00

Bei Software ab DM 350,- Bestellwert liefern wir **Versandkostenfrei** (nur im Inland).

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
50829 Köln

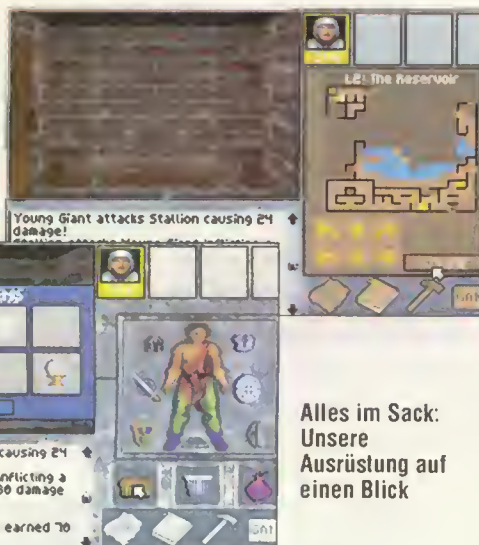
Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : ESSER#SOFT

Darauf haben wahrscheinlich viele Spieler gewartet: Das Sierra-Netzwerkrollenspiel mit der Solo-Option. So schackhaft der, deutlich von Bard's Tale inspirierte Rollenspieleintopf auch ist, so spannend die Puzzles, so hartnäckig die Monster und so umfangreich das Spielfeld auch sein mag. Für meinen Geschmack hat Sierra Online mit *Fates of Twinion* eine Menge Chancen verschlafen. Wenn schon die Solo-Option eingebaut wird, hätte ich mir auch eine echte Party gewünscht. Wer mit einem einsamen Helden durch die Gänge schlurft, hat es ungeheuer schwer: Die Monsterhorden sind auf eine ganze



Gruppe von Abenteurern ausgelegt, ein Solocharakter hat seine liebe Mühe dem Ansturm gerecht zu werden. Zudem vermisse ich eine Netzwerkoption für private Anwender. Hier hätten Rollenspielbegeisterte im installierten Büronez gemeinsam auf Monsterjagd gehen können, ohne die Telefonrechnung in schwindeleerregende Höhen zu treiben. Ein weiteres Ärgernis: High-Speed-Modems mit 9600 oder gar 14400 Baud, werden vom TSN nicht unterstützt. Denn beim 2400-Connect hat der Spieler das Gefühl, sein Charakter macht nach jedem Schritt ein kleines Nickerchen.

Auftaucht: Im Labyrinth wird eine Karte automatisch mitgezeichnet



Alles im Sack: Unsere Ausrüstung auf einen Blick

Maus. Taucht ein Monster auf --es gibt nur Zufallsencounter im *Bard's Tale* Stil -- entscheidet Ihr Euch, ob Ihr Fersengeld gebt, das Schwert zückt, oder der Gegnerschar einen Zauberspruch um die Ohren haut. Sind alle Gegner erledigt, gibt's Gold, Gegenstände und Erfahrung. Habt Ihr genug, läßt sich Eure Figur in der Abenteurergilde befördern. Hier dürft Ihr zudem neue Ausrüstung kaufen und verkaufen. Bevor Ihr Euch jedoch ins Getümmel stürzt: Nicht alle Levels des *Fates of Twinion*-Dungeons können sofort betreten werden. Für den Einsteiger gibt es eine Handvoll Starterlevels, erst wenn Ihr hier spezielle Aufgaben erledigt habt (finde Gegenstand X und bringe ihn an Ort Y), dürft Ihr in den Hauptkeller -- hier gibt's dann natürlich knackigere Monster und fettere Schätze. Sterben könnt Ihr übrigens nicht *Fates of Twinion*. Wenn Euer Charakter von einer Mon-

sterhorde zum Nachschlaf veranlaßt wird, wacht Ihr in der Gilde wohlbehalten wieder auf. Wer per Teleportzauber das Dungeon rechtzeitig verläßt, kann an alter Stelle wieder ins Labyrinth hinein. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sierra Online

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sierra Online

MS-DOS 61%

Gratik: 67% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer (solo)

Minimal: 386er mit 25 MHz, 2 MByte RAM, 12 MB Festplatte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster (Pro), Roland, GMidi

Geplant für: --

Qualität überzeugt



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902
Fido - Net : 2:242:5104/10

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM PC und kompatible

Anstoß * DV	64,90 DM
Body Blows DH	49,90 DM
Burntime DV	79,90 DM
Civilian Aircraft FS DV	79,90 DM
Cyberrace * DV	79,90 DM
Day of the Tentacle DV	84,90 DM
Eight Ball Deluxe DH	56,90 DM
Elite 2 * DH	79,70 DM
Empire Scenarios EV	54,90 DM
Fire & Ice * DH	49,90 DM
Flight Simulator 5.0 EV	89,90 DM
Scenery San Francisco	79,90 DM
Gateway 2 EV	64,90 DM
Hattrick ! * DV	79,90 DM
Kasparova Gambit DH	79,90 DM
Lands of Lore EV	56,90 DM
Lords of Power * DH	79,90 DM
L. Tr. of Infocom 1 od. 2 EV	59,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Links Pro Course Disk je	39,90 DM
Mig 29 für Falcon 3.0 DH	54,90 DM
NFL Football DH	79,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pirates Gold DV	89,90 DM
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Speech DH	34,90 DM
Seal Team DH	79,90 DM
Seven Cities of Gold 2 EV	59,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM
Sim Farm EV	64,90 DM
Strike C. Mission DH	34,90 DM
Syndicate DV	79,90 DM
W.Commander 2 + SAP DV	64,90 DM
W.Commander Academy DH	59,90 DM
Special Operations 1&2 DH	44,90 DM
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	54,90 DM
B-Wing * DV	34,90 DM
Zeppelin * DV	79,90 DM

Amiga 1MB

Alien 3 * DH	49,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
A-Train Constr. Kit DV	39,90 DM
B. Blows Galactic * DH	44,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Blaster DH	44,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Combat Air Patrol	56,90 DM
Die Siedler * DV	79,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Dune 2 DV	54,90 DM
Dogfight DV	64,90 DM
Elite 2 * DH	56,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Formula One GP DV	74,90 DM
F 17 Challenge DH	32,90 DM
Gunship 2000 DV	64,90 DM
Goal DV	49,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Jurassic Park * DH	56,90 DM
Lothar Matthäus DV	56,90 DM
Lords of Power * DH	69,90 DM
Pinball Fantasies DH	49,90 DM
Sim Life DV	79,90 DM
Soccer Kid DH	56,90 DM
Space Hulk DH	56,90 DM
Syndicate DH	56,90 DM
Turrican 3 * DH	44,90 DM
Uridium 2 * DH	56,90 DM
Zool 2 * DH	44,90 DM

High End Joysticks

Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Mousestick	169,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm. FCS MK IB	169,00 DM
Thrustm. WCS MK II	259,00 DM

CD ROM GAMES

Blue Force EV	109,90 DM	Kings Quest 6 EV	84,90 DM
Day of the Tentacle DH	84,90 DM	Indiana Jones 4 DH	84,90 DM
Dinosaur Adventure EV	94,90 DM	History Line DV	56,90 DM
Dagger of Amon Ra DH	84,90 DM	L. T. of Infocom EV	64,90 DM
Golden Seven * DH	89,90 DM	Der Patrizier DV	84,90 DM
Gunship 2000 + Miss. EV	94,90 DM	Ultima Underw. 1&2 EV	84,90 DM

CD ROM Double Sp. LW

Toshiba 3401 mit Contr.	1149,00 DM
SB CD 563+Photostyler SE	589,00 DM
SB PRO CD Kit	859,00 DM
SB 16 CD Kit	1049,00 DM

Creative Labs Soundkarten

SB Pro DeLuxe Edit.	219,00 DM
SB 16 Multinorm	289,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	419,00 DM
SB 16 SCSI-2	419,00 DM
Waveblaster f. 16 Bit SP	399,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer- und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Eurocheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. * = Vorankündigungen.

Mut zum Blut



Auferstanden aus Ruinen: Der Graf gibt sich die Ehre

Dracula

Wer möchte nicht mal in die Haut des transylvanischen Fürsten Dracula schlüpfen und seine Zähne in den liebevollen Körper von Winona Ryder treiben? Mit Psygnosis *Dracula* rücken die erotischen Träume der Männerwelt in erreichbare Sphären. Allerdings schlüpft Ihr nicht in *Draculas* Rolle, sondern in die des jungen Harker, der Winona ebenfalls an die Wäsche durfte. Das liebevolle Ziel vor Augen, schlägt Ihr Euch ganz allein durch drei Levels, angefüllt mit miesen Untoten und bitterbösen Werwölfen.

Euer Abenteuer gegen den Modergrafen beginnt standesgemäß auf dem Friedhof. Hier finden sich auch die ersten Blutsauger-Dungeons. Euer Ziel ist es, in jedem Level eine bestimmte Anzahl an in den Wänden eingelassenen Särgen zu neutralisieren. Die Särgel sind nämlich mit der verwunschenen Erde aus Transsylvanien gefüllt und produzieren, allen Gesetzen der Logik zum Trotz, massenweise Monster. Auf dem Weg durch das jeweilige Level findet Ihr jedoch die eine oder andere heilige Oblate, die Ihr kurzerhand auf die Särge bröselt. Diese büßen dank die-

Durchlaucht, wir beliebten enttäuscht zu sein: Man freut sich auf die Traumrolle, arbeitet mit dem famosen Coppola zusammen, verliebt sich fast in den süßen Keanu und jetzt? Das dazugehörige Computerspiel gefällt ja nicht mal mir. Voller Vorfreude rutschte ich auf dem lila Stühlchen vor meinem pinkfarbenen PC hin und her – dann war es soweit: In der Rolle meines einen Kollegen sollte ich meinen anderen Kollegen, den ich sogar mehr mochte, zur Strecke bringen. Schon dies ist geschmacklos, zumal ich nicht mal ansatzweise erwähnt werde. Doch auch ansonsten konnte mich der liebe *Dracula* nicht überzeugen. Die simplen Rätsel



wiederholen sich dauernd und die Levels sind viel, viel zu groß und enervieren schon nach einer halben Stunde. Ebenfalls für heftige Migräneanfälle sorgte die eintönige Musik und kreischende Effektmalung – von der wunderschönen Musikbegleitung meines Films keine Spur. Allein die abgekupferte Grafik ist noch überdurchschnittlich gut gelungen, ändert sich in den drei Levels jedoch so gut wie nie. Wer's mag, mit einer fuzzeligen Pistole dauernd auf 3-D-Untote zu ballern und gern mit Oblaten wirft, darf einen Blick riskieren. Mir ist mein Film und mein geliebter *Dracula* tausendmal lieber.

ser heiligen Technik ihre bössartige Energie ein und gebären fürderhin keine Vampire mehr. Habt Ihr alle Monstergeneratoren eines Levels vernichtet, taucht Pfähler Vlad höchstpersönlich auf, um abzurechnen. Doch auch ihn behandelt Ihr wie jedes andere Monster: Ein paar Silberkugeln aus der Silberbüchse und der Bösewicht entschwindet in eine andere Dimension. Bei Energiemangel greift Ihr zur Stulle, bei Munitionsmangel zum Extra-Magazin.

Habt Ihr den örtlichen Friedhof gereinigt, begeben Ihr Euch

im zweiten Level in die Carfax Abbey und in Level 3 direkt in des Löwen Höhle – in *Draculas* Schloß. Begegnen Euch im ersten Level lediglich Skelette oder angefressene Halbtote, werfen schon ab Etage zwei hungrige Bauarbeiter mit Spitzhacken und Werwölfe mit Eingeweiden.

Da auch Psygnosis die Zeichen der Zeit erkannt hat, bewegt Ihr Euch frei in 3-D-Dungeons und löst allerlei Schalter-Rätsel im *Eye-of-Beholder*-Stil. Gewissenhafte Spieler dürfen jederzeit abspielen.

kn

Der Werwolf spart auf seinen ersten Golf



Gut abgehängt: Das arme Opfer auf dem Pfahl dient Graf *Dracula* als Mittagssmahl. Helfen könnt Ihr den gepfählten Kollegen leider nicht mehr.

Genre: Actionadventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Psygnosis

MS-DOS 45%

Grafik: 60% Sound: 37%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386SX, 1 MB, VGA, Festplatte 2 MB, Maus
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: Mega-CD

Schon geschnallt, Leute? Hier geht's um den Preis!

EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac Cards&Sticks



... aber immer mit Ihren 7 Bonuspunkten!

Jedes Computer-Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um jeweils 1 Puntastic TruePoint! Puntastic-Werbung bringt 2 Punkte! Bei erreichten 7 + Punkten gibts für Sie tolle PreisPrämien.

Hier finden Sie einen Auszug *** der gesamten Spiele für Ihr System. PUNTASTIC liefert Ihnen alles, was international zu haben ist: **Wir sind der Spiele-Händler mit dem größten Sortiment.** Game nicht gefunden? Anrufen! **Alle Neuheiten** versenden wir mit **als 1. Versand-Händler** Sehr gerne auch an Sie - wenn Sie diese neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für die Systeme: **AM PC**
Preise in DM.

Gravis UltraSoundCard	290
Gravis Analog PRO Stick	86
Gravis GamePad	43
ThrusterMaster Flightstick	119
GameBlaster VGA auf TV	252
Der Mindestbestellwert	1.40
1869 - Der Reeder	72
20 Lost Treasures 1 (Infoc.)	96
4 Crystals Of Trazere	103
7 Cities Of Gold 2	106
7th Sword Of Mentor	65
A-Train 3D	68
A.G.E. 3D Adv.Gal.Emp.	68
Access Denied 3D	101
Aces Of Europe FS & Data 1	84
Aces Over Europe	91
African Trail Simulation	36
Air Bucks 1.2 (New)	58
Air Force Commander	58
Airbus A320 USA Edition	65
Aircraft Company Simulat.	72
Alfired	72
Alfred Chicken	49
Alien 3	50
Ambermoon (Amberst. 2)	79
Amush At Sorinor	84
Anstoss 1	72
Apokalypse	49
Arborea - Inner Santum	86
Archon Ultra	86
Armada Navy Strat. Battles	58
Armored Fist	94
ATAC Adv.Tact.AirComm.	72
Aufschwung Ost	79
Avengeur A-10 FS	79
B.A.T. 2	72
Baroque-Battler	120
Batman Returns	86
Battle Isle 93	72
Battletoads	65
Bazooka Sue	86
Beano	58
Beneath A Steel Sky (LoT2)	65
Betrayal At Kronidor (Ritw.)	84
Black Crypt	55
Blast 1	72
Blitzkrieg (Storm)	65
Blob	58
Bloodnet	100
Blue Force - Cop Jake Ryan	79
Boobs Bad Day	49
Body Blows 1	50
Brutal Sports - Football	65
Bubba'n Strix	65
Bundesliga Manager 3.0 I	79
Burn Time	72
Campan 2	86
Cannon Fodder	70
Captive 2 - Liberation	65
Carrier Strike WW South P.	84
Carriers At War 2 Asia	94
Cash	72
CaveWorld	91
Challenge 5 Realms	106
Championsh. Manag. 93 FM	49
Chaos Engine	49
Chartbreaker	79
Chuck Rock 2 jr.	49
Civilization	79
Clash Of Steel	72
Claw	50
Clayfighter	80
Cliffhanger	72
Cobra Mission XXX	96
CodeCracker	36
Comanche Max Over.Copter	94
Combat Air Patrol	65
Companions Of Xanth	103

Conquest Of Kingdoms	79
Conquest Of Japan	89
Continuum	79
Cool World	36
Cosmic Spacehead	58
Crazy Cars 3	49
Crazy Sports Football	65
Creepers	65
Curse Of Enchantia 1	62
Cyber Empire (SSD)	89
D-D-ay	94
Daemonsgate - Dorowan	74
Dandy	58
Danger Zone FS	72
Dark Legions	68
Dark Seed 1 (H.R.Giger)	74
Dark Sun - Shattered Lands	72
Dark World	76
Darklands - Heroic Advent.	95
Darkmere	79
Das schwarze Auge 2	82
Daughter Of Serpents	72
Der Patrizier	72
Die Siedler	80
Diplomacy	48
Disaster Strikes	65
Disposale Hero	58
DM2-Legend Of Skullkeep	103
Doc Malone	65
DogEatDog World	83
DogFight FS Aerial W.	67
Domino	58
Double Dragon 3	53
Dracula (Bram Stoker)	79
Dragon Strike	24
Dragons Lair 3 - Mordred	68
Dragonspire	94
Dream Team Compilation	52
Drift RPG	76
Dune 2 (Battle Arakis)	50
Dungeon & Drags Hack	86
Dynablast/Bomber Man	53
Eco Quest 2 Rainforest	62
Eishockey Manager	79
Elfinman	68
Elisabeth 1	72
Elite 2 - High Frontier	88
Elvira 2 - Jaws	62
Empire Deluxe	82
Entity	65
Eric The Unready	62
Evasive Action FS	94
Eye Of Beholder 3 - Assault	86
F-14/18 C.A.P.	64
F. Pharkas Front.Pharmacist	72
F.A. Premier League Footb.	86
F1 Pole Position	94
F117A Nighthawk	91
F15 Strike Eagle 3	79
Falcon v3.0 Data Mig-29	54
Fatal Strikes	72
Fights Of Glory	86
Flighting For Rome	79
Fire & Ice	49
Flashback	65
Flight Of Amazon Queen	79
Flight Simulator Toolkit	86
FM3 Football Manager 3	72
Forgotten Castle	95
FS 5 Flight Simulator (MS)	86
G. Taylors Socce. Ch. FM	55
Galactic Knight - New Or.	100
Games Of Dawn - Fate	41
Gateway 2 - Homeworld	65
Genie Works Super Puzzle	66
Genesis	72
Global Gladiators	50
Globalize - Splatman	65
Gnome Alone	60
Goblins 3	72
Grand Prix F1 (Micropr)	79
Great War 14-18 (SSD)	103
Greens Golf (D. Leadbett)	60
Gulp - Fishings	86
Gunship 2000	72
Hand Of Saint James	68
Hannibal	72
Hapcon Sign. Edit. (kpl.)	119
Harrier Assault AV-88	62
Heart Of Darkness	68
Hemidall 2	72
Heroes Of 357th FS	70
Hekuma 2 - Dammung	86
High Command Euro 39-45	101
Hired Guns	65

Hole In One Golf	68
Hor Hatches - Bum Rubber	72
Hotel Manager Steigen	50
Humans 2 Jurassic	58
Inca 1 - Die Abenteuer	80
Incredible Toons (Machine2)	95
Indiana Jones 4 Fate	86
Indy Car Racing	86
Inferno - Epic 2	72
Indino - Way Of Ninja	95
Innocent - Until Caught	76
Ishar 2: Messengers Doom	58
Jack The Ripper	86
Jagannath - Eng. Of Destr.	96
Jonathan	86
Jurassic Park	58
K240 (Utopia 2)	58
Kick Off 3 - Goal 1	55
KingMaker - War Of Roses	91
Kings Of Adventure	72
Kings Quest 6	84
Kings Ransom	79
Knights	36
Knightmare Of The Sky	79
Koshan Conspiracy	79
Kronolog Adventure	94
KTM Motorcross	58
Kyandia 2 Aspects Zanthia	80
Labyrinth Of Time	100
Lamborghini Americ. Chall.	72
Lands Of Lore	72
Larry 6	100
Legacy (Haunted)	86
Legacy Of Necromancer	72
Legend Of Granoc	86
Lemmings 2 Tribes 1	65
Liberty or Death	82
Links 386 Pro (Golf)	50
Lionheart	50
Litil Divil - Mad Mo	68
Lolypop	65
Lost Vikings	55
Lothar Mattheus Fußball	65
Lunar Express Fin. Chall. 3	49
Lunar Rescue (Odyssey)	90
M - Monsoon Kidn. (SSD)	95
M. Jordan Flight Basketball	94
Mad TV 2	72
Maelstrom Adventure	92
Management Soccer	72
Manchester Utd Prem. Leg.	86
Mania: Mansion 2 - Tentacle	94
Master Of Orion	79
Mean Arenas	72
Mech Warrior 2	115
MegaTraveller 2 Ancients	43
Metal & Lace - RoboBabes	72
Metamorphosis	65
Micro Machines	58
Midnight Sun SSI	80
Might & Magic 5 (DoX)	94
Morph	49
Mortal Combat	65
Motorhead	48
Myra - The Legend	65
Napoleons 3 x Strat.	64
NasCar Challenge	86
Nation. Lampoon Chessm.	103
NHL Coaches Club Footb.	84
NHL Ice hockey	82
Nicky Boom 2 J&R	65
Nigel Mansell Wild.Champ.	48
Nippon Sales Inc.	55
Odyssey T.F.X.	76
One Step Beyond	36
Oscar	58
Out Of This World	90
Outpost	106
Overdrive	50
Overlord	90
Pacific Theater Operat.	96
Pandemonium	68
Pax Imperia	92
Penthouse Deluxe	65
PGA Plus (Golf & Cours.)	62
Pinball Dreams	55
Pinball Dynamix (WIN)	67
Pirates 2 Gold	79
Police Quest 4	100
Pool (J.W.S. 2) AmCl.	49
Populous 2	54
Prehistos 2: Return H.	60
Prime Mover BikeSim	55
Prince Of Persia 2	79
Privateer - Trade Comm.	89

Prophecy Of Shadow	65
Protostar - War Of Frontier	86
Push Over	49
Rags To Riches Wall St. Man.	79
Railroad Tycoon	79
Rally - World Champions	72
Rampant	53
Revenloft (AD&D)	95
Realms Of Darkness	65
Realms - Wargame Advent.	36
Rebel Racer	58
Red Baron WWI FS	76
Red Crystal - 7 Secr. Of Life	86
Return Of The Phantom	82
Reunion - SpaceStrat	65
Riftwar Leg. Saga (Bak)	100
Ringworld - Rev. Of Patri.	74
Risky Woods	55
Rockefeller	80
Rollerblade Racer	72
Rome - A.D. 92 Path To Pow.	65
Roomies	80
Rules Of Engagement 2	65
Ryder Cup Golf	65
S.A.S. Spec. Air Service	68
S.I.U.B. v1 Submarine	79
Sam and Max - Bigfoot	86
Schatz im Silbersee	68
SCout ShootEmUp Tank	84
Sea Turtle	82
Sec. Monkey Island 2 CR	86
Second Samurai	72
Secret Code Cypher	90
Secret Mission (Agent)	65
Secret Of 7th Labyrinth	98
Sensible Soccer 1 92/93	49
Shadow Of Comet	94
ShadowCaster RPG	82
Shel. Holmes 1 Lost Files	95
SimBody	100
SimCity & Populous	55
SimCity 2000	110
Simon The Sorcerer	72
Sink or Swim	50
Sleepwalker	49
Solitaires Journey 105x	79
Space Hulk - Warh. 4000	67
Space Quest 5	86
Space Shuttle Simulator	55
Spaceward Ho 1 (WIN)	86
Speeder 3D Tank	95
SpeedRacer Challenge	95
Spellcasting 301 Spring B.	62
Spelljammer AD&D	80
Spoils Of War	86
Sports Collect. Starbyte	60
SSN-21 Seawolf	95
St. Thomas	72
Star Trek 5 25th Ann.	58
Star Trek 6 Next Gen. 1	90
Starlord	91
Starship Universe	100
Steel Empire	64
Stellar Conflicts FS	86
Stellar Emperor	96
Stone Keep	103
Strategy Coll. Starbyte	65
Streethunter 2	58
Strike Commander	94
Strip Poker 3	67
Stronghold AD&D (SSD)	65
Stunt Island Creator	86
SuburbCommand Hogan	76
SubWar 2050	91
Sukija	86
Super Space Invaders	25
Super Sports Chall. 10 Sp.	65
Superfighter Compilation	49
SuperSoccer Starbyte	60
Surf Ninjas	58
Suzerian	76
Syndicate	65
Taskforce: 1942 Navy	86
Teacaway Thomas	65
Terminator 2029 A.D.	74
Terror Of The Deep	79
The Blue & The Gray	65
Theatre Of Death	72
Thunder Burner	49
Tom Sweeks	65
Tom Landry Footb. v2.0	67
Tornado (CombPiloz2)	72
Track Suit Manager 94	65
TransArctica	55
Traps & Treasures	60

Turrican 3	50
Two Towers LoR2	79
U-96 Submarine	80
Ugh 1	58
Ultima 7, T. 2 Serp. Isle	101
Ultima 8 - Pagan	101
Ultima Trilogy 1: U1&2&3	58
Ultima Trilogy 2: U4&5&6	79
Ultima: The Underworld 1	94
Ultima: The Underworld 2	94
Uncharted Waters	106
Universal Monsters	49
Universal Soldier	89
Uridium 2	68
V For Victory 4 (Gold)	74
V-10 F1 Flysim	86
Valhalla	65
Veil Of Darkness	72
W. Gutzky 3 Icehockey	82
Wacky Funsters Too	92
War In Gulf T.Y.3	60
Warlords 2 (SSG)	84
Warriors Of Darkness	61
Waynes World	64
Ween - The Prophecy	55
Whales Voyage	65
When Two Worlds War	55
Wilson Pro Staff Golf	64
Wing Commander 1	29
Wing Comm. 2&3 Speech	70
Wizardry 7 Crusaders	86
Wizardry 8	103
Wizardry Trilogy: 1&2&3	84
Wizards	79
Worlds Of Legend	49
WW I: History Line 14-18	86
WWF Wrestle 2 EuroRam	49
X-Wings 2 FS Tie Fighter	94
XenoBots	94
Yo! Joe 1	65
Zak McKracken	30
Zool 2	50
Zork 6 - Return To Zork	92

7th Guest	76
Aegis - Guardian Of Fleet	120
B-17 & Silent Service 2	86
Beauty & The Beast	55
Beyond Wall Of Stars	74
Blue Force - Cop Jake Ryan	72
Chaos Continuum	144
Cute N Cuddlies	92
Dead Zone jr. SciFi RPG	120
Doom	120
Eye Of Beholder 3 - Assault	76
Fantasy Fieldom	120
FS ATP & Scen. USA East/West	144
GamePower 400 Games	72
Games 1993 - 6.000 Files	72
GigaGames 1000s Of Games 1	67
Hawaii High Mystery Tiki	120
History Line WWI 14-18	65
Iron Helix	144
Jutland - Steel & Iron	115
Mad Dog McCree	76
Mania: Mansion 2 - Tentacle	84
MicroCosm	91
Oceans Below	86
Pacific Strike (SC2) 4MB	120
Rebel Assault - Star Wars	94
Secret Weap. Of LW & 4 Planes	70
Sherlock Holmes 3	94
Terror Of The Deep	79
Under A Killing Moon	106
Who killed Sam Ruppert	83
Adults only XXX-rated:	
Adv. Seymour Butt (Movie)	113
Anabelle Dream	168
Deep Throat - Adult Entert.	66
Hidden Obsessions (Movie)	96
Legends Of Porn 2 (QT)	79
Things Change 1st Time Playb.	92
Visual Fantasies 2	146
Wicked - Terry Weigel QT	106
Wild Women	48

100%
PURE
FUN!

Dazu jede Menge starke
% NICE % PRICE % HITS %
Die finden Sie alle in unseren
aktuellen, kompl. SpielWare-Listen:
Anfordern! Diese 1.- lohnt sich!

Abandoned Places 1	36
Aces Of Great War	36
Battle Squadron	28
Battlehawks 1942 FS	36
Centurion - Def. Of Rome	29
Chart Attack	36
Demon Blue	30
Dragons Of Flame	24
Face Off Eishockey	31
Flight Of The Intruder	36
Grand Monster Slam	24
Heroes Of Lance	29
Hunt Red October	24
Immortal	31
Imperium 2020	43
Jack Nicklaus Golf	36
Legend Of Kyandia 1	36
Loom	36
M.I. Tank Platoon	38
MegaBox	36
Mig-29 FS	36
North & South	29
Penthouse Hot Numbers	36
Prince Of Persia 1	36
Race Driving (HardDr2)	36
Shadowlands	26
Space Rogue	36
Sports Best	43
Storm Master - Eolia	29
Teen. Mutant Ninja 2	36
Terminator 2	34
Turrican 2	24
TV Sports Baseball	31

★★★	Disks MAC	★★★
8 Ball Deluxe Flipper	82
AD&D Unltd Adv. ConstKit	86
Crusaders Dk. Savant. (Wiz7)	95
F/A 18 Hornet FlySim	118
Greg Lemonds Bicycle	101
Indiana Jones 4 Adventure	79
Railroad Tycoon	79
Secret Monkey Island 2	79
Spectre Supreme	92
V For Victory 4 (Gold)	76

Falling Down



Die wunderbare Welt der Schwerkraft: Wenn nicht nach links, rechts oder oben, zieht es Bob nach unten

Bobs Bad Day

Nachdem sich Neuzeitmagier David Copperfield in seiner Illusionsshow produziert, wundert einen fast nichts mehr: Eisenbahnwaggons verschwinden und hübschen, Frauen werden quer zersägt. Auch Bob war ziemlich abgebrüht, bis zu dem Tag, als er in eine Kugel verwandelt wurde und sich in einem Computerspiel wiederfand. Bob fand Zaubershows plötzlich ziemlich abstoßend und wollte eigentlich nur ins normale Leben zurückkehren. Doch sein einziger Ausweg war, seinen Kugelfluch bis zum bitteren Ende mitzuspielen.

Bobs Bad Day ist das Amiga-Pendant von *Camel Try* auf dem Super NES: Als kleine Kugel rollert Ihr durch abgesteckte Labyrinth und fällt

auftauchenden Hindernissen sorgsam aus dem Weg. Der Witz dieser Angelegenheit ist die Steuerung: Da Bob immer noch den Gesetzen der Schwerkraft unterliegt, fällt er gerade nach unten, per Hintergrundrotation könnt Ihr Bob nun in eine bestimmte Richtung lenken. Die einzige Bewegung, die Bob entgegen der Erdanziehung unternehmen kann, ist ein bescheidener Hüpf. Verschiedene Labyrinth, insgesamt sind es 100, könnt Ihr auf diese Art und Weise abrollen. Die Level sind dabei wie Irrgärten aufgebaut und müssen erst mühsam erkundet werden. Bevor Ihr dem rettenden Ausgang zustrebt, müssen Taler aufgenommen werden, denn bevor nicht der letzte dieser kleinen Goldstük-

Dies war ein wirklich schlechter Tag für Bob: Erst passiert ihm die Angelegenheit mit der Kugel und dann findet er sich noch in solch einem Spiel wieder. Glück hatte Bob mit der Grafik, immerhin drehen und parallaxen die Hintergründe schneller als auf dem Ideenvorbild *Camel Try*. Doch wer sich jetzt auf die totale Dreh-Action freut, hat nicht mit den Jungs von "The Dome" gerechnet, die zwar ausgezeichnete Programmierer, aber miese Leveldesigner sind. Denn gerade am Spielspaß hat Bob



ziemlich zu knabbern. Zwar ist durch die verschiedenen Hindernisse, Fallen und Gravitationsmanipulationen *Bobs bad Day* eine gewisse Abwechslung nicht abzustreiten, doch der richtige Spielspaß will bei dieser Art der Drehung nicht aufkommen. Nachdem man alle Spezialelemente erst einmal ausprobiert, zieht sich die Fallsucht in die Länge und läßt den Spieler ehrliches Mitleid für Bob empfinden. Steht Ihr vor der *Bobs bad Day*-Packung kann ich Euch nur eine volle Drehung empfehlen.

Sternentaler:
Bob muß alle Münzen einsammeln, um das Level zu verlassen

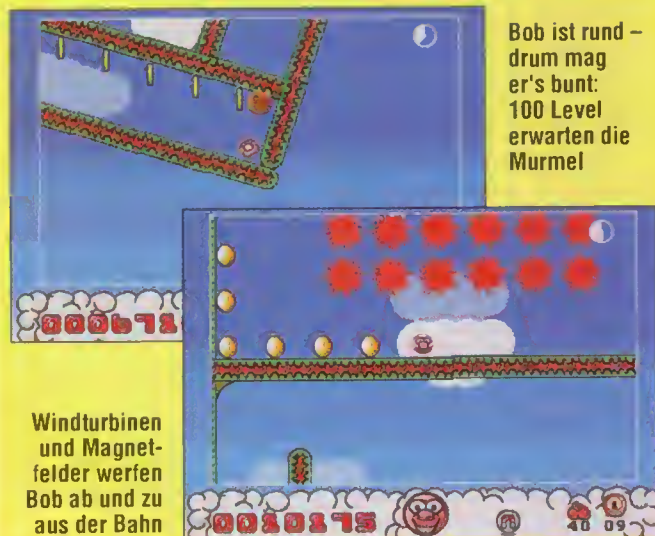


Die Roller-Kür:
Mit Bob durch die verschlossene Tür

ke von Euch eingesammelt wurde, ist jede Flucht zwecklos. Um es dem eigentlich schon genug gestraften Bob noch schwieriger zu machen, warten verschiedene Hindernisse und Fallen auf die Kugel.

So sollte sich Bob vor spitzen Pfeilern und drehenden Zahnrädern in acht nehmen und sich nicht von Magnetfeldern, Killerbällen oder Windturbinen aus der Bahn werfen lassen. Wird Bobs zarte Kugelhaut dennoch von einem Pfahl geschlitzt, werden Euch dafür saftig Taler abgezogen. Sinkt Euer Talerkontostand auf Null, verliert Bob ein Leben und muß das Level von vorn beginnen. Um den Weg zum Ausgang des Levels zu finden, müssen mitunter kullrige Rätsel gelöst werden: Schalter, Steine, die Ihr mit einem gezielten Faller zerbröseln könnt und ganze Reihen von Teleportern. Außerdem wird Bob auf eindrucksvolle Weise demonstriert, daß Schwerkraft nicht gleich Schwerkraft sein muß. Ein gewisser Herr Newton würde sich bei einigen

Bob-Features im Grabe umdrehen, denn nach der Überquerung eines speziellen Icons fällt Bob nicht mehr nach unten, sondern nach oben, links oder rechts. An diese Modes hat sich der Spieler relativ schnell gewöhnt, härter wird es im Spring Mode, in dem sich Bob mit einem hopsenden Schluckauf durch die Level wälzt. *cd*



Bob ist rund-
drum mag
er's bunt:
100 Level
erwarten die
Murmeln

Windturbinen
und Magnet-
felder werfen
Bob ab und zu
aus der Bahn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Psygnosis

AMIGA 41%

Grafik: 63% Sound: 58%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk,
Turbokarten

Geplant für:

POWER TIPS



**ZUM
SAMMELN!**

**Heft
12/93**

Power-Tips

Computerspieletips

Protostar	66
Stronghold	69
Lothar Mattäus	70
Tornado	71
NHL Hockey	73
Blue Force	75
One Step Beyond	76
Prince of Persia	77

Videospieletips

Mortal Kombat (SNES)	83
Jurassic Park (MD)	83
Super Mario Allstars (SNES)	83

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Computerspieletips

TIP DES MONATS

Protostar

Frank Klein aus Homburg ist in den Weltraum aufgebrochen und kehrt mit einer Komplettlösung aus dem Vakuum zurück.

Protostar ist ein sehr komplexes Strategiespiel, das verschiedene Genres in sich vereinigt: Sowohl strategische und wirtschaftliche als auch an Flugsimulatoren und Adventures angelehnte Spielelemente werden in diesem Programm vereinigt. Und genau das macht sowohl den Reiz als auch die Schwierigkeit dieses Spiels aus. Doch mit Hilfe des folgenden Leitfadens sollte es nicht mehr so schwer sein, die vielerorts prekären Situationen dieses Spiels zu meistern und am Ende als Sieger hervorzugehen.

Allgemeine Spielziele

Das Ziel des Spiels ist es, Verbündete für die sich im Krieg mit den Skeetch befindlichen Menschen zu finden. Dazu müssen folgende, nicht-humanoide Rassen überzeugt werden: die Vantu, Deresta, Ghebraant und nicht zuletzt die Kaynik. Der Lebensraum all dieser Rassen ist im Thule Sektor lokalisiert.

Wichtige Planeten im Thule-Sektor:

- In wirtschaftlicher Hinsicht
- Auf den Planeten finden sich unter anderem Rohstoffe, die es abzu-

bauen und zu verkaufen gilt – das ist die einzige reale Chance, an Geld (hier: Credits) zu kommen. Im folgenden werden sämtliche Planeten einschließlich Koordinaten aufgelistet, die mit lohnenden Rohstoffvorkommen ausgestattet sind:

Planet: Bistow 051,024
Bewohner: Vantu
Rohstoffe: Cer, Smarium

Planet: Vespes Alpha 051,024
Bewohner: Kaynik
Rohstoffe: Nickel, Aluminium

Planet: Quaylar 1 078,057
Bewohner: Deresta
Rohstoffe: Aluminium, Wolfram

Planet: Travantal 048,048
Bewohner: Vantu
Rohstoffe: Bor, Molybdän, Zinn

Planet: Triolena 105,054
Bewohner: Kaynik
Rohstoffe: Eisen, Gold, Magnesium

Planet: Boobolla 045,084
Bewohner: Deresta
Rohstoffe: Platin, Thallium

Planet: Morning Star 054,063
Bewohner: Mensch
Rohstoffe: Gold, Silber

Planet: Kanyikai 144,036
Bewohner: Kaynik
Rohstoffe: Uran, Platin

Planet: Irrindy Minor 009, 057
Bewohner: keine
Rohstoffe: Eisen, Schwefel, Wismut

Planet: Octaris 054,084
Bewohner: keine
Rohstoffe: Magnesium, Blei, Kupfer

Planet: Ariana 066, 075
Bewohner: Vantu
Rohstoffe: Bor

– in demographischer Hinsicht

Wichtig ist es ebenfalls, die Heimatplaneten der einzelnen Rassen zu finden. Hier die Koordinaten:

Vantu:
Travantal 084,084

Deresta:
Boobolla 045,084

Kaynik:
Kanyikai 144,036

Gheebant:
Hive IV 030,045

Preisliste

Das Handeln in Protostar läuft stets auf gleichbleibender Ebene ab: Man "sammelt" Rohstoffe auf den einzelnen Planeten und verkauft diese in Handelszentren auf
a) den Raumstationen
b) den Heimatplaneten

der Rassen (nur dort findet man lohnende Handelsstädte).

Anfangs würde ich jedoch empfehlen, seine Ware auf den Raumstationen zu verkaufen, da die Händler der Planeten zu niedrige Preise zahlen.

Um eine adäquate Orientierungshilfe zu liefern, wie hoch die Preise der einzelnen Waren sind (wichtig vor allem beim Feilschen) hier eine Preisliste der wichtigsten Waren (Festpreise der Raumstationen):

Angaben in Credits

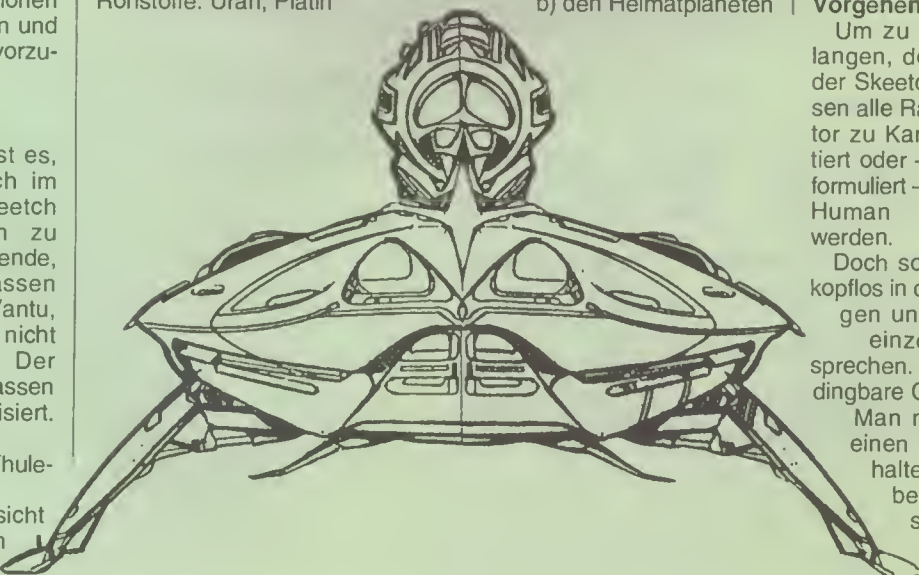
Aluminium:	60
Bor:	80
Cer:	60
Eisen:	50
Erbium:	60
Gold:	60
Kupfer:	60
Molybdän:	70
Magnesium:	60
Nickel:	60
Plutonium:	70
Platin:	60
Radium:	60
Silber:	60
Samarium:	70
Thallium:	60
Thorium:	70
Titan:	60
Uran:	70
Vanadium:	70
Wolfram:	60
Zinn:	50

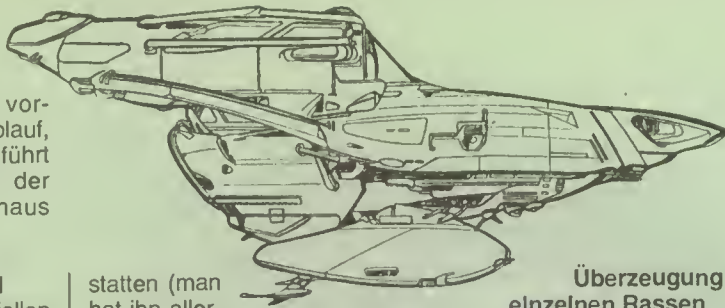
Vorgehensweise

Um zu seinem Ziel zu gelangen, den Belagerungsring der Skeetch zu brechen, müssen alle Rassen im Thule-Sektor zu Kampfgefährten rekrutiert oder – weniger militärisch formuliert – zu Verbündeten der Human Alliance gemacht werden.

Doch sollte man keinesfalls kopflos in das Verderben springen und die Vertreter der einzelnen Rassen ansprechen. Das führt ins unabdingbare Chaos.

Man muß sich schon an einen gewissen Spielplan halten, in dem man wie bei einem gut organisierten Manöver alle Ziele wie in einer Punktliste abhaken kann.





Hier ist der von mir vorgeschlagene Handlungsablauf, der zum sicheren Erfolg führt (kleinere Variationen in der Abfolge können durchaus stattfinden):

Das leidige Thema: Geld

Ohne die nötigen finanziellen Ressourcen hätte Cäsar niemals Gallien erobert, ohne Credits wirst Du niemals den Thule-Sektor erobern (auf diplomatischer Ebene, versteht sich). Somit lautet das erste Ziel mit höchster Prioritätsstufe: Mehrere Dein Kapital (um Dir im späteren Spiel die Freundschaft anderer zu erkaufen). Und dies geht relativ einfach: Fliege auf die in obiger Liste angegebenen Planeten und beute diese schamlos aus. Erst wenn der Frachtraum voll ist, fliege auf dem kürzesten Weg zur nächsten (!) Raumstation (nicht etwa zu der an der anderen Ecke des Sektors) und verkauf Deine Waren. Nach mehrfacher Wiederholung dieses Vorgangs solltest Du ein nettes Sümmchen auf Deinem Konto haben (ca. 50.000 Credits).

P.S. Es lohnt sich, hin und wieder in der Bar vorbeizuschauen, man erhält dort wertvolle Tips.

Ausbau Deines Raumschiffes

Auch dieser Punkt ist absolut wichtig in der Vorbereitungsphase. Je besser Dein Schiff, um so höher der Gewinn, um so geringer die (Sprit-)Ausgaben und um so geringer die Gefahren. Dabei ist es allerdings nicht egal, welche Teile man zuerst kaufen sollte: eine Wave-Gun II zuerst zu erwerben wäre in diesem Fall ziemlich deplaziert. Deshalb eine Einkaufsliste, in deren Reihenfolge Du Dein Schiff langsam zu einem Schlachtkreuzer ausbauen kannst:

1. Maschine II
2. Maschine III (wegen des Treibstoffs: je besser die Maschine, um so schneller fliegt man und um so geringer ist der Spritverbrauch).
3. Feuchtigkeitschild
4. Schild II
5. Wavegun II
6. Cannon II
7. Feuchtigkeitschild III
8. Schild III
9. Wavegun III
10. Cannon III

Erst danach sollte man seinen Explorer mit besseren Waffen und Schilden aus-

statten (man hat ihn allerdings dann schon mit Maschine II ausgerüstet).

Ist das Raumschiff auf den neuesten Stand der Technik gebracht worden, sollte man sein Kapital auf eine Höhe von etwa 150.000 Credits erhöhen. Erst dann kann man Phase 3 starten und sich in die Weiten des Alls vorwagen.

Überzeugung der einzelnen Rassen

Auch hier ist es im Sinne der Einfachheit nicht egal, welche Rassen man zuerst überredet. Die einen sind zugänglicher, die anderen verschlossener – hier die Vorgehensweise:

Deresta

Die Deresta sind sehr sensibel und freundlich, so daß man zu ihnen leicht Zugang

findet. Man kann an dieser Stelle sogar ein Mittel erwähnen, das immer und für jede Rasse passend ist:

Man steuert den Heimatplaneten der Rasse an, fliegt in eine Handelsstadt und läßt sich übers Ohr hauen, d.h. man kauft Waren in großen Mengen zu einem überbeurteilten Preis ein. Das ist zwar marktwirtschaftlich gesehen ein Schlag ins Gesicht, doch es lohnt sich: Die Deresta werden jetzt überaus freundlich und bitten Dich letztendlich, ihre verschollenen Wissenschaftler zu suchen. Und hier sind wir bei einem weiteren Merkmal: (Fast) jede Rasse betraut Dich mit einer Mission, nachdem Du ihr Interesse geweckt hast. Nachdem Du diese erfolgreich ausgeführt hast, werden sie Deine Verbündeten. So auch hier: Kaum hast Du die Bitte vernommen, schwirrst Du mit Deinem Raumschiff los.

Als bald sollten plötzlich in irgendeiner Galaxie in der Nähe des Heimatplaneten der Deresta zwei Piratenschiffe auftauchen. In einem dieser Schiffe sitzen zwei Deresta (die Wissenschaftler), die einen Hilferuf aussenden. Nun gilt es, höllisch aufzupassen: In der unvermeidbaren Raumschlacht nicht wahllos ballern, sonst zerstört man am Ende noch das Schiff inklusive der Wissenschaftler.

Um einem solchen Desaster vorzubeugen, bedient man sich einer simplen, aber wirkungsvollen Methode. Man beschießt zuerst nur ein Raumschiff einmal. Dann scannt man beide Objekte mit Scanner und Bioscanner. Entweder sitzen die Deresta in dem bereits beschädigten Schiff oder in dem unbeschädigten. Jetzt dürfte alles klar sein: Zerstört zuerst das Schiff ohne Deresta an Bord – das andere wird sich ergeben. Dann kann man andocken und die Wissenschaftler an Bord nehmen.

Sadisten können das Piratenschiff auch ausschlagen und auf das manövrierunfähige Stück Metall solange einballern, bis es mitsamt den Piraten explodiert. Die feine englische Raum-Art ist das allerdings nicht.

Dann fliegt man zum Heimatplaneten der Deresta zurück und liefert die Gefangenen ab – ein erster Verbündeter wurde gefunden.

Wenn Ihr kurz danach noch einmal auf den Deresta-Heimatplaneten fliegt, wird sich einer der Wissenschaftler Euch anschließen.

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für den **Tip des Monats** machen wir 777 Mark locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der **POWER PLAY**.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschrei-

ben. Macht Euch nicht die Mühe, und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit, die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Faxmaschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfallimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

**Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

Vantu

Als nächstes sollte man die Vantu ins Visier nehmen, nachdem man selbstverständlich seine Geldmittel aufgestockt hat (auf etwa 200.000 Credits).

Auch hier geht man nach dem bewährten Schema vor.

Rettet die zehn Forscher auf dem Planeten im System 084,111. Doch so einfach kommt man nicht zu dem Planeten. Kaum angekommen, fallen gleich neun (3x3) Schiffe der Skeetch über Euch her. Um auch hier einer Katastrophe aus dem Weg zu gehen, sollte man zuerst etwa 500 Einheiten Stabilitum (Treibstoff) tanken und ins Zielgebiet fliegen.

Doch man kann nur mit einer Taktik überleben: Greift man gleich nacheinander die drei Verbände an, ist man verloren. Man sollte also eine Verzögerungstaktik anwenden: Nach der ersten Welle bleibt man noch so lange im Orbit bei den zusammengeschossenen feindlichen Raumschiffen, bis alle Energie sämtlicher Stationen und Crewmitglieder wieder regeneriert ist. Erst dann fliegt man aus dem Orbit heraus und läßt Gruppe zwei angreifen. "Same Procedure" und dann geht's Gruppe drei an den Kragen.

Merke: Nur durch die Kampfpausen hat man genügend Energie, alle neun Kampfschiffe zu Klump zu schießen. Danach landet man auf dem einzigen Planeten in diesem System. Auch hier fällt gleich ein Skeetch-Explorer über Euch her. Nicht zerstören, denn dann kommt ein neues Schiff usw. usw.!

Man sollte nur einige Salven auf den Explorer abgeben und dann mit Höchstgeschwindigkeit die zehn Vantu-Forscher aufgabeln (der Schiffcomputer sagt an, wann alle komplett sind).

Jetzt kehrt man schleunigst zurück nach Travantal. Als kleines Dankeschön werden die Vantus Mitglied der Human Alliance.

Auch hier bietet sich wieder einer der Forscher als Crewmitglied an.

Kaynik

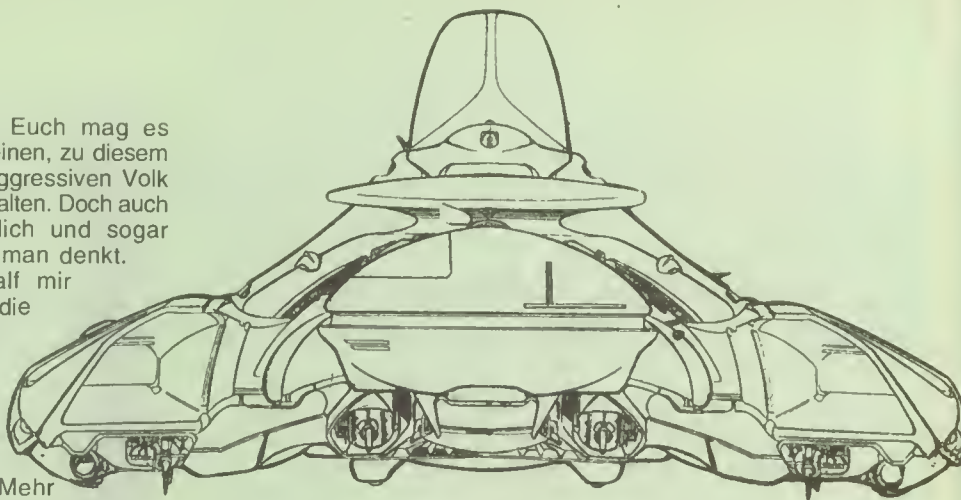
Vielen von Euch mag es schwer erscheinen, zu diesem doch etwas aggressiven Volk Zugang zu erhalten. Doch auch dies ist möglich und sogar einfacher als man denkt.

Ein Zufall half mir dabei: Durch die stetigen Angriffe der Kaynik war ich es schließlich leid, mich zu verteidigen. Mehr aus schlichtem Frust als aus Berechnung kapitulierte ich vor den Kaynik und siehe da, nachdem ich dreimal aufgegeben hatte und meine Ladung verlor, fingen die Kaynik ein Gespräch mit mir an und verrieten mir sogar die Position ihres Heimatplaneten. Fast aufdringlich wurden die Jungs (für Kaynik-Verhältnisse). Flugs begab ich mich zu ihrem Heimatsektor, als plötzlich nach einem wiederholten Verlust meiner Ladung der Obi Van (sprich: Chef) der Kaynik meinen Weg kreuzte. Nach einem kurzen, höflichen Gespräch trat er der Allianz bei, ohne eine Mission zu verlangen (!). Auch dieses Problem war damit gelöst.

Ghebraant

Und nun zum schwierigsten Teil der Überzeugungskunst. Hat das Prinzip der "Schleimerei" bei den ersten beiden Rassen noch gewirkt, zeigen sich diese gepanzerten Spocks völlig emotionslos und uneindruck: Die fehlende Persönlichkeit dieser Insektoiden kann einen an den Rand des Wahnsinns treiben. Da hilft nur noch eine Methode: Erkauf Dir ihre Freundschaft!

Nach einigen, sehr, sehr verlustreichen "Geschäften" wurden auch die Ghebraant gesprächiger und boten mir eine Mission an, die allerdings für einen Anfänger sehr heikel (extrem zeitaufwendig!) ist. Man muß einen neuen Heimatplaneten für die Insektenschädler finden. Doch nicht genug damit: Diese verwöhnten Individuen stellen auch noch hohe Ansprüche an ihre neue Heimat.



Der Wunschplanet sollte folgende Daten haben:

- Er sollte unbekannt sein.
- Er soll bewohnbar sein.
- Er soll rohstoffreich sein.
- Die Oberfläche sollte von hoher Dichte sein.
- Wasser sollte vorhanden sein.
- Ein warmes Klima sollte herrschen.
- Die Gravitation sollte unter 2.00 liegen.

Nur ein einziger Planet im gesamten Universum entspricht diesen Bedingungen. Nach einer durchspielten Nacht, in der ich alle, aber auch alle Planeten im Thule-Sektor erforscht und neue registriert habe, fand ich ihn endlich – und zwar bei 126,057. Jetzt nur noch rasch für die Ghebraant registrieren und ab zu deren Noch-Heimatplaneten. Man dankt und bietet sich als Verbündeter an. Nun ist das Maß voll und die Allianz komplett.

Der Endkampf

Wer denkt, das Spiel sei nun zu Ende, hat sich geirrt. In einer Zwischensequenz wird man darüber informiert, daß die Skeetch ihr Flaggschiff, ein schier unzerstörbares Schlachtschiff in den Thule-Sektor gesandt haben, um Euch zu vernichten.

Begeht nun bloß nicht den kapitalen Fehler und greift das Schlachtschiff unvorbereitet an – es muß sowieso erst gesucht werden. Nein, man fliegt zuerst zum Stützpunkt Bordertan (099,015) und betritt die Bar, die zur alliierten Kommandozentrale umfunktioniert wurde. Dort trifft man Dodel, einen alten Bekannten. Wenn er nach dem Schlachtschiff gefragt wird, gibt er uns zwei wichtige Informationen:

- a) mit normalen Waffen ist es unzerstörbar
- b) es gibt nur eine Superwaffe, die das Schiff zerstören kann; den sogenannten Photonen-Projektor. Er befindet sich in

einem alten Schiffswrack mit dem Namen Whirllick bei Position 156,066.

Nachdem man dorthin geflogen ist und angedockt hat, muß man die Schutzschilde deaktivieren. Dazu auf den rechten, blinkenden Knopf drücken und folgenden Sicherheitscode eingeben: 70e37k. Danach kann man die Superwaffe und eine Maschine Typ 5 sein eigen nennen.

Letztendlich sollte man nur noch etwa 130.000 Credits zur Verfügung haben, denn ein Schuß des Photonen-Projektors kostet umgerechnet etwa 10.000 Credits (ein Schuß verbraucht 100 Einheiten Stabilitum). Also rate ich, den Frachtraum mit etwa 999 Einheiten Stabilitum aufzufüllen (randvoll also) und erst dann in die Schlacht zu ziehen.

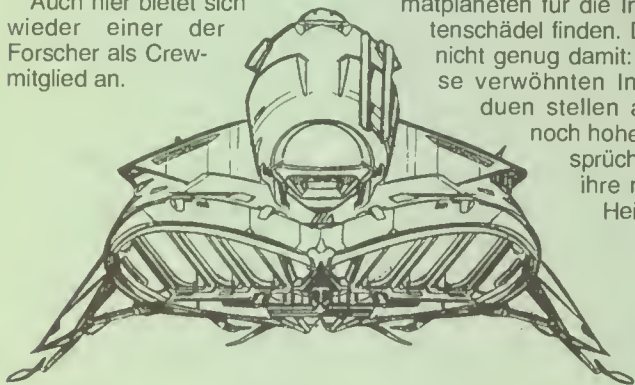
Da das Auffinden des Schlachtschiffes recht schwierig und vor allem mit hohen Spritkosten verbunden ist, hier eine einfache Methode:

Man fliegt einfach zwischen zwei eng benachbarten Sektoren hin und her (ich habe den Kaynik-Heimatsektor gewählt), wieder und wieder, immer wieder, bis eines Tages das Schlachtschiff auftaucht. In der nun folgenden Schlacht ist es ratsam, mit der Munition sparsam umzugehen. Es ist sinnlos, mit der Wavegun oder der Cannon das Schlachtschiff zu beschießen.

Wenn das Schiff genau im Visier ist, einige gezielte Schüsse (am besten auf die Breitseite) abgeben. Vorsicht: maximal neun Schuß sind möglich! Doch nach etwa fünf bis sechs erzielten Treffern sollte das Schlachtschiff nur noch Sternent Staub sein – das Happy End folgt.

Allgemeine Tips

Man sollte so schnell wie möglich eine gute Crew zusammenrommeln. Dazu die Angebote der Forscher annehmen. Um die Navigation



und die Abwehr zu besetzen, einfach

a) zu Dodel in die Bar gehen. Er verrät Euch die Position des Schiffes, auf dem sich Cassi, Eure zukünftige Navigations-offizierin befindet.

b) zum Stützpunkt Garriod fliegen und das Technik-Center besuchen – der dortige Kaynik wird sich mit Freude anschließen und die Abwehr besetzen.

Wichtig: Immer schön absagen!!! An wichtigen Stellen des Spieles einen Sicherheitssave durchführen (z.B. vor der Schlacht mit dem Skeetch-Flaggschiff), um sich nicht schon zu früh den Spaß zu verderben.

Und nun die "sieben Todsünden":

1. Niemals mit aktivierten Schilden und Waffen sich einem unbekannten Raumschiff nähern.

2. Niemals vergessen, rechtzeitig zu tanken.

3. Nie vergessen, abzusagen!

4. Niemals, ich wiederhole: niemals frech zu den zukünftigen Verbündeten werden.

5. Beim Feilschen niemals versuchen, den anderen zu betrügen, stets sich selber betrügen lassen (solange die Partner noch keine Verbündeten sind).

6. Keine verbündeten Schiffe aus Spaß oder Frust abschießen, ein kapitaler Fehler!

7. Nicht vergessen: ständig genug Kleingeld dabei haben!

Tips zu Raumschlachten

Manchmal erweist es sich als extrem schwierig, einen zahlenmäßig überlegenen Gegner (mit 2 oder 3 Raumschiffen) trotz perfekter Ausstattung zu besiegen.

Mit einer gewissen Standard-Kampftaktik sollte es jedoch etwas einfacher ein, aus einer Schlacht als Sieger hervorzugehen:

a) Raumschiffschlachten

Hier empfiehlt es sich, anfangs mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen. Man sollte zunächst sein Feuer auf ein Raumschiff konzentrieren. Als Standard-Waffe empfehle ich im Gegensatz zum Handbuch nicht die Wave-Gun, sondern die Cannon, da diese einen größeren Schaden anrichtet. Im Verlauf des Kampfes sollte man von Zeit zu Zeit die Geschwindigkeit auf 0 drosseln und die beschädigten Feindraumschiffe anvisieren.

Es kann nämlich gut sein, daß dieses manövrierunfähig ist. Mit hoher Geschwindigkeit wäre es somit wesentlich schwerer, das Feindraumschiff zu treffen, da man immer im Kreis um sein Ziel fliegen würde. Doch so genügen ein paar Salven aus der Cannon, um die Feinde in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Ein kurzer Zwischenstopp lohnt also immer.

Wichtig ist ebenfalls, daß man einen Blick auf die Energieschilde der einzelnen Stationen wirft. Geht die Energie zur Neige, sofort reagieren und die Reparaturen auf die betreffende Stelle konzentrieren. Dabei haben folgende Stationen absolute Priorität:

1. Brücke
2. Abwehr
3. Frachtraum (Reparaturen!)
4. Navigation
5. Com-Station (aufgeben!)

b) Explorer-Schlachten

Die Kämpfe auf der Planetenoberfläche verlaufen im Prinzip auf die gleiche Art und Weise, jedoch mit einem Unterschied: Nie mit gleichbleibender Höchstgeschwindigkeit fliegen. Tut man dies dennoch, bekommt man nie seinen Gegner ins Visier. Deshalb empfehle ich eine altbewährte Taktik (die des Luke Skywalker bei seiner Schlacht mit den Biker-Scouts):

Beim Fliegen mit Höchstgeschwindigkeit plötzlich auf null abbremmen. Der Gegner rauscht dann an einem vorbei und man kann einige Salven auf ihn abfeuern. Nicht vergessen: Nachdem man abgebremst hat und der Gegner vorbeigedüst ist, gleich wieder beschleunigen, sonst verliert man den Gegner aus dem Visier. Nach mehrmaliger Wiederholung dieser Taktik dürfte der Feind nur noch Geschichte sein.

können. Bei der Standortbestimmung muß man sich im klaren darüber sein, wo man sein Reich schließlich aufbauen will (es wird nachher ziemlich groß). Hierbei ist aus Verteidigungsgründen der beste Standort für das Hauptschloß die Mitte Eures geplanten Reiches. Die natürlichen Grenzen wie Seen oder Flüsse eignen sich besonders gut als Grenzen, da sich die Monster nicht darüber hinwegbewegen können. Unter diesen Gesichtspunkten findet man einen geeigneten Platz.

2. Schritt

Erschaffung der Nebencharaktere und deren Schloßplatzierung: Bei der Platzierung der Nebenschlösser muß man beachten, daß sie so weit wie möglich vom Hauptschloß wie auch untereinander entfernt sind, um von Anfang an ein größeres Gebiet zu kontrollieren. Auch können benachbarte Felder schnell besiedelt werden, da der Bevölkerungsnachwuchs nur aus den Schlössern kommt. Die besten Nebencharaktere sind:

1. Halflings: Die besten, wenn es darum geht, Äcker zu bewirtschaften; große Sehfähigkeit; können Bäckereien bauen.

2. Mages: Stärkste Zaubersprüche; gute Rückendeckung im Kampf.

3. Elves: Die besten im Bearbeiten von Bäumen; starke Waffen.

4. Clerics: Können im Kampf sowohl Magie als auch Waffen benutzen.

3. Schritt

Land besiedeln: Sobald der erste Bevölkerungsnachwuchs kommt, sollte man ihn sofort in die nächstgelegenen Felder schicken und ansiedeln. Vorhandene Steine immer auf

Bodenschätze untersuchen lassen. Bäume sollte auch nicht abgeholzt werden, da sie nach dem Kultivieren viel Essen und Einkommen bedeuten. An Wassergebieten gedeihen Äcker am besten. Das Verhältnis zwischen Essenseinkünften und Wohnungen sollte 2:1 sein, dann gibt es keine Schwierigkeiten mit den Geldeinkünften oder Hungersnöten. Beim Besiedeln neuer Felder sollte man ab und zu die alten Felder überprüfen und gegebenenfalls eine Stufe verbessern lassen, da dies mehr Arbeitsplätze für die Bevölkerung, größere Lagerung und mehr Geldeinkommen bedeutet. Die beste Bauzeit ist vom Frühling bis zum Herbst, da im Winter das Essen knapp wird. Gemeinnützige Einrichtungen sind immer gut, da Einkünfte und Vertrauen der Bevölkerung dann steigen. Besonders wichtig sind Marktplaces, weil dieses Geld in eine Gemeinschaftskasse fließt, mit der man dann teure Bauprojekte finanzieren kann.

4. Schritt

Absicherung der Stadt: Im Laufe des Spiels ist es wichtig, das ganze Reich mit einer Mauer abzusichern um sich vor den Angriffen der Monster zu schützen. Beim Bau sollte man darauf achten, daß man die natürlichen Grenzen wie etwa Flüsse gut nutzt, um nicht zuviele Mauern bauen zu müssen, da diese immer gepflegt werden müssen. Hier sind senkrechte Mauern von Vorteil, da man nur das äußere Feld für die Mauer verwenden muß, während die übrigen drei für zivile Zwecke genutzt werden können. Bei einer waagerechten Mauer muß man nämlich alle vier Felder einsetzen. Man sollte auch daran denken, Pforten einzubauen und ein

Stronghold

Stefan Dunger aus Barnstorf bastelt am liebsten an eigenen Fantasy-Dörfern.

Folgende Tips gelten für den Chaotic Modus:

1. Schritt

Erschaffung des Barons und Schloßstandort: Man sollte die Eigenschaftswerte solange neu würfeln, bis jeder Wert mindestens zweistellig ist. Der Baron sollte nach Möglichkeit die Klasse "Fighter" annehmen, da sie die stärksten Waffen besitzt um das Schloß verteidigen zu

Probleme bei Rollenspielen ?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure- und Rollenspiele. Zum Beispiel aus:

Abandoned Places 1 & 2 !!!	Heimdall	Prophecy of the Shadow
Alone in the Dark	Hook	Quest for Glory 3
Amazon	Indiana Jones 3 & 4	Return of the Phantom
Amberstar	Ishtar 1 & 2	Rex Nebular
Arcturion at Kronor	Kathedrale, die	Ringworld
Blue Force	King's Quest 5 & 6	Robin Hood Adventure
Buck Rogers 2	Lords of Lore	Shadow of the Comet
Challenge of the 5 Realms	Laura Bow 2	Sherlock Holmes
Cruise for a Corpse	Legacy	Simon the Sorcerer
Curse of Enchantia	Legend 1 & 2	Space Quest 4 & 5
Darkseed	Legend of Kyandia	Spirit of Adventure
Darksun	Legends of Valour	Star Trek Adventure
Daughter of Serpents	Loom	Treasures of the sav. Frontier
Day of the Tentacle	Lost in Time	Ultima 6 & 7 (incl. Forge of Virt.)
Dungeon Master	Murder of the Tempres	Ultima 7 2. Teil
Eco Quest 1 & 2	Might and Magic 3, 4 & 5	Ultima Underworld 1 & 2
Elvira 1 & 2	Monkey Island 1 & 2	Veil of Darkness
Eternam	Obitus	Warriors of the eternal Sun (MD)
Eye of the Beholder 1, 2 & 3	Peppers Adventure in Time	Waxworks
Fate - Gates of Dawn	Planet 9 from outer Space	Ween
Freddy Pharkas	Police Quest 1	Wizardry 6 & 7

Preis für eine Lösung: 20 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Portokosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

Magic Line c/o Markus Müller, Gehardstraße 2, 10557 Berlin Tel/Fax: 030/391 84 95

Bestellungen Mo-Fr 13-19 Uhr, Sonst. Anruf.

Feld hinter der Mauer einen Tower zu bauen, mit dem man weit in das Land sehen kann und eventuelle Monsterdörfer im Blick hat.

5. Schritt

Kampf gegen die Monster: Ist unser Reich gesichert, schicken wir einen Fighter einige Felder vor die Stadtmauer und lassen ihn eine Arena bauen. Die Nachwuchsscharaktere gehen jetzt zu den älteren Siedlern und lösen sie ab. Die jetzt freien Bewohner schickt man in die Arena. Das macht man solange, bis ca. 20 Leute in der Arena sind und stellt dann das Training auf 100%. Nach einiger Zeit aktiviert man sie und läßt sie gemeinsam die Monster der jeweiligen Monsterart plattmachen. Zu beachten ist hier, daß man sich erst die nächstliegenden Monster vorknöpft und dann die jeweilige Festung angreift, da die übrigen Monster sonst nach dem Sieg über ihre Festung über unsere Stadt herfallen. Auf diese Weise werden unsere Charaktere immer stärker und erfahrener, so daß es kein Problem mehr sein sollte, die anderen Monsterrassen zu besiegen und Alleinherrscher über das Land zu werden.

Lothar Matthäus: Die interaktive Fußballsimulation

Matthias Stern aus Mülheim ist extrem torgefährlich. Hier sein Erfolgsrezept.

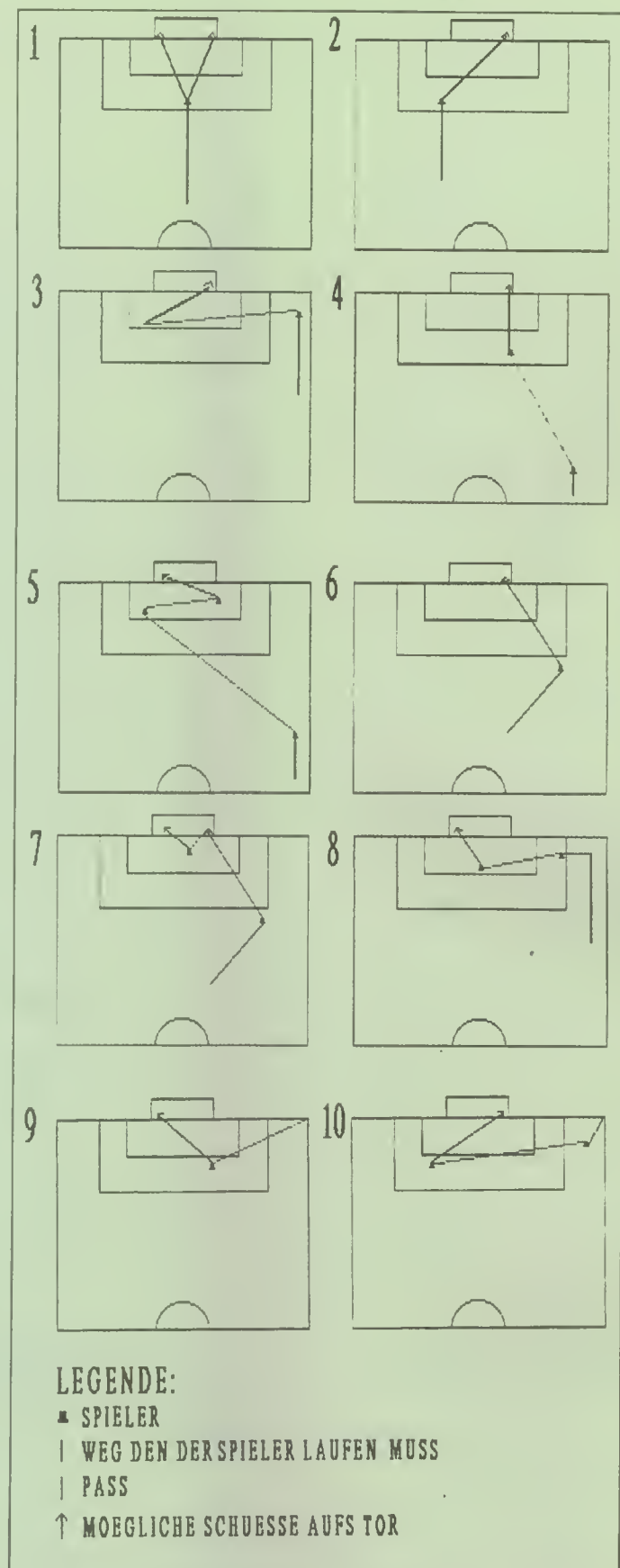
Erklärungen zu den Karten:

1. Man läuft einfach gerade auf das Tor zu und schießt kurz nach der Strafraumlinie mit Effet in eine der beiden Ecken. Das sicherste Tor.

2. Man läuft halblinks (oder halbrechts) in den Strafraum und schießt flach ins rechte (linke) Toreck.

3. Einen der beiden Flügel entlanglaufen und hoch auf einen Spieler vor dem Tor flanken. Sehr gute Kopfballmöglichkeit.

4. Kurz nach der Mittellinie von einem der beiden Flügel hoch in den Strafraum flanken. Nun kann man mit einem Kopfball mit dem Hinterkopf



LEGENDE:

■ SPIELER

| WEG DEN DER SPIELER LAUFEN MUSS

| PASS

↑ MOEGLICHE SCHUESSE AUFS TOR

den Ball über den Torwart hinweg ins Tor senken.

5. Ähnlich wie 4; die Flanke muß jedoch länger auf einen Spieler am langen Pfosten kommen. Der köpft dem anderen Spieler den Ball genau vor die Füße. Ein sicheres Tor.

6. Man läuft von der Mitte des Spielfeldes zu einer oberen Ecke des Strafraumes. Bevor man schießt, wartet man, bis der Cursor sich genau in der kurzen Ecke des Tores befindet. Erst dann läßt man den Feuerknopf los.

7. Wie 6. Der Torwart kann jedoch parieren und klatscht den Ball vor die Füße unseres heranschnellenden Stürmers ab. Das einfachste Tor.

8. Man kommt über den Flügel und schlägt einen Haken in den Strafraum. Von dort bedient man einen Mitspieler mit einer präzisen Torvorlage.

9. Eckball: Den Spieler, den man steuert, am kurzen Pfosten kurz vor der Fünfmeteraumlinie postieren, den Eckball dann mit einem Kopfball tief in die lange Ecke befördern.

10. Eckball: Den Eckball kurz ausführen lassen. Wenn man den Ball erhält, auf einen freien Spieler flanken.

Allgemeines

– Einwurf:

Wenn man einen Einwurf in der Nähe des gegnerischen Strafraumes bekommt, den Spieler, den man steuert, weit in den Strafraum befördern. Der Einwurf ist dann fast so gefährlich wie ein Eckball.

– Elfmeter:

Man sollte sich immer vor dem Schuß für eine Ecke entscheiden. Den Ball dann tief oder hoch in die ausgesuchte Ecke knallen.

– Spielweise:

Man sollte versuchen, den Ball laufen zu lassen, d.h. viele Doppelpässe spielen, schnell spielen etc.

Um einen gegnerischen Spieler zu überlaufen, sollte man sich den Ball weit vorlegen (wie steht in der Anleitung).

Sobald die Meldung "Take a Shot" erscheint und im gegnerischen Tor ein Fadenkreuz sichtbar wird, sollte man sofort den Feuerknopf drücken, um die beste Torchance zu haben.

– Taktik:

Wenn man mit dem Programm schon warmgeworden ist, kann man durchaus mal versuchen, eine eigene Taktik zu entwickeln. Dabei sollte man darauf achten, daß sie weder zu defensiv noch zu offensiv ausfällt.

Burntime

Her mit der Endzeit! Ralf Zackel aus Aßlar/Wetzdorf hat radioaktive Strahlung und Mutationen heile überstanden.

Mit einem Techniker in der Truppe läßt sich aus nutzlosem Zukunftsschrott manch lebenswichtiges Item basteln:

1. Stoffreste + kaputte Waspumpe + Schlauch = Waspumpe
2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen
3. Maschinenteile + Eisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe
4. Kaputtes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät
5. Schutzkleidung + Gasmaske + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug
6. Schrauben + Holzstück = Rattenfalle

Zu Beginn des Spieles sollte man erst einmal ein Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker anheuert und ihn zum Lager abkommandiert. Daraufhin gibt man das Messer, das man zu Beginn im Inventory findet, in ein Haus.

Wenn man sich nun das Info über das Dorf anschaut, stellt man fest, daß hier nun zwei Tagesrationen leckere Maden produziert werden.

Nun kann man sich alle paar Tage einige Maden (bis zu sechs) abholen – das Überleben ist vorerst gesichert (vorausgesetzt, man vergißt nicht, seinen Wasservorrat aufzufüllen).

Als nächstes sollte man die umliegenden Städte und Dörfer nach herumliegenden Gegenständen absuchen. Die gefundenen Items kann man entweder zum Bau nützlicher Hilfsmittel (s. oben) oder zum Tausch mit Händlern benutzen.

Nach einiger Zeit mußte man nun im Besitz von einem zur Nahrungsproduktion verwendbaren Hilfsmittel sein (Schlangenkorb, Fangeisen etc.).

Diese bringt man in ein zur Produktion des jeweiligen Nahrungsmittels geeignetes Dorf und eignet es sich in gewohnter Manier an. Nun hat man schon einen Nahrungsmittelüberschuß, den man natürlich zum Tausch verwendet.

Es ist übrigens nicht zu empfehlen, längere Zeit mit mehr als zwei Personen umherzureisen, da diese einem auf Dauer "die Haare vom Kopf fressen". Als Reisebegleiter sollte man entweder einen Techniker oder einen Arzt wählen, da sie im Gegensatz zum Kämpfer nützliche Eigenschaften haben.

Wenn man noch keinen Schutzanzug hat, sollte man radioaktiv verseuchte Dörfer

meiden (man könnte nur einige Minuten ohne überleben).

Wasserstellen gibt es in jedem Dorf; sie sind nur manchmal sehr gut versteckt, z.B. in Steinhäuten oder Felsspalten. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert. In aller Regel verhungern sie dann nach einiger Zeit. Wenn man die genannten Tips beachtet, dürfte es eigentlich kein Problem mehr sein zu überleben.

Tornado

Christian Armbruster aus Elchingen verrät uns alles Wissenswerte über Digital Integrations Super-Simulation.

Vorbemerkungen

Zu Anfang sollte man sich mit den grundlegenden Flugmanövern vertraut machen. Das sind Start und Landung, aber auch der Einsatz der verschiedenen Autopiloten. Das geht am besten im Simulator, da dort nichts passieren kann. Stellt aber den Collision-Schalter auf "Crash", damit Ihr ein Gefühl für die Landung bekommt. Die Landung ist nicht einfach und man muß sie beherrschen, will man später in den Combatmissionen bestehen. Benutzt man den Autopilot kann man wie folgt vorgehen: Bringt zunächst die Flügel in 25 Position, dann die Klappen auf Manöverklappen (unter 280 Knt.). Bei 245 Knt. fährt man das Fahrwerk aus. Unter 225 Knt. dann volle Klappen und warten bis die Anflugfortschrittsanzeige blinkt. Nun den Autopilot abschalten, und warten bis der Tornado den Rand der Rollbahn erreicht hat. Bei 50 Fuß die Nase hochziehen, so daß man langsamer fällt (Anzeige links oben im HUD beachten). Sobald man aufgesetzt hat, gibt man bei 100 Prozent (Shift/+) Leistung Umkehrschub. Bei 80 Knt. Leistung auf 63 Prozent (Leerlauf) reduzieren (Shift/-) Umkehrschub wegnehmen und Fahrwerksbremse anziehen. Ausrollen und entspannen. Auf keinen Fall hektische Flugbewegungen machen und im Zweifelsfall durchstarten (2 x Shift/+). Wenn Ihr die Landung beherrscht, ruhig auch mal eine bei Nacht, bei dichtem Nebel oder Seitenwind ausprobieren. In den Com-

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Alfred Chicken, Anltg. deutsch	49,50	Lost Vikings, komplett deutsch	74,50
A-Train, komplett deutsch	89,00	Lothar Mathäus, komplett deutsch	69,00
Airbus A-320, USA-Edition, deutsch	99,00	MAD TV, komplett deutsch	74,50
B 17, Handbuch deutsch	72,50	Monkey Island I, komplett deutsch	74,50
Body Blows, Anleitung deutsch	55,00	Monkey Island II, komplett deutsch	85,00
Battle Isle Delta II, komplett deutsch	49,00	Palnizer, komplett deutsch	75,50
Bundesliga Manager profess. 2.0., kpl. dt	78,50	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Burntime, komplett deutsch	74,50	Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	61,50
Chaos Engine, Anleitung deutsch	55,00	Reich for the Slaves, Handbuch deutsch	79,50
Civilisation, komplett deutsch	82,50	Sensible Soccer 82/93	55,00
Combat Air Patrol, deutsch	67,50	Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Darkmere, deutsch	+ 82,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50	Sim Earth, komplett deutsch	88,00
Desert Strike, Anleitung deutsch	62,50	Sim Lila, komplett deutsch	89,00
Dogfight, Handbuch deutsch	72,50	Syndicate, komplett deutsch	67,50
Dune II, komplett deutsch	57,50	Tornado, Handbuch deutsch	+ 74,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	79,90	Transarcia, komplett deutsch	55,00
Eya of the Beholder II, komplett deutsch	85,00	Walker, Anleitung deutsch	52,50
Goal (Kick Off III), deutsche Version	55,50	War in the Gulf, komplett deutsch	74,50
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt	79,50	Woody's World, Anleitung deutsch	55,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	69,00	Yo Joe, deutsche Anleitung	59,95
History Lina, komplett deutsch	79,50	X-Copy Tools m. Hardware, komplett dt	79,50
Ishar II, Anleitung deutsch	55,50	Änderungen vorbehalten	
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00		

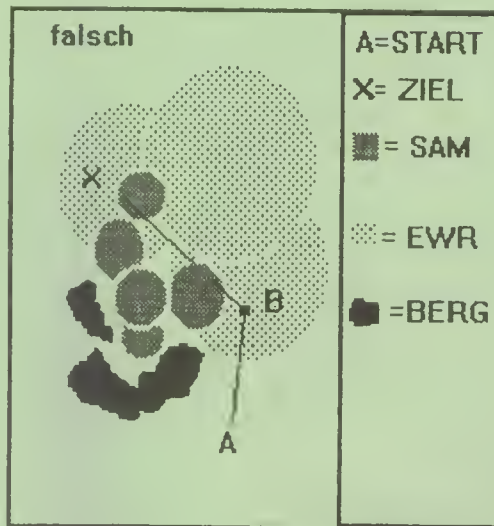
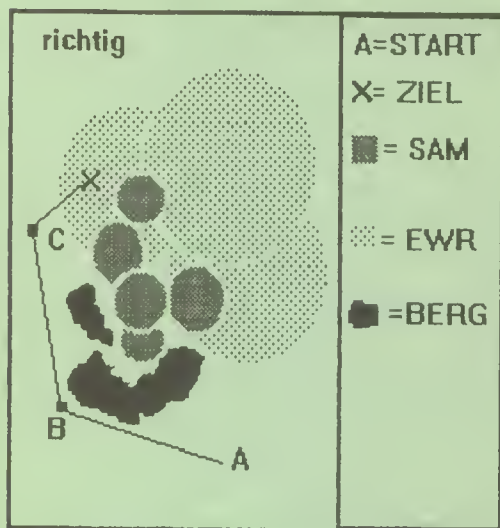
MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,00	Seventh Guest, Anltg. dt. m. Video	CD-ROM 139,00
A-Train Construction Set, kpl. deutsch	49,00	Sherlock Holmes III	CD-ROM 113,50
Acas of the Pacific, incl. Miss., Handb. dt.	83,75	Specs Quest IV/WillBeamish, je	CD-ROM 83,75
Acas over Europe, komplett deutsch	79,50	TFX Tactical Fighter, Handb. dt	CD-ROM 109,00
Alona in the Dark II, komplett deutsch	95,00	Ultima Underworld I u. II	CD-ROM 95,00
Anstoß, komplett deutsch	e.A.	Wing Commander II und	
A.T.P. Version 2.0, Handbuch deutsch	112,50	U-Underworld	CD-ROM 109,50
Betrayal el Krondor, komplett deutsch	79,50	Wolfpack	CD-ROM+ 95,00
Blue Force, komplett deutsch	76,50	Lost Vikings, komplett deutsch	89,00
Bundesliga Manager professional 2.0	76,50	Lothar Mathäus, komplett deutsch	74,50
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	Lost in Time, komplett deutsch	95,00
Burning Steel Delta		Might & Magic V, komplett deutsch	95,00
"Superschiffe" u. "Date 1", je	39,90	Monkey Island II, komplett deutsch	89,00
Burntime, komplett deutsch	89,00	NHL-Hockey, Handbuch deutsch	86,50
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	74,50	Palnizer, komplett deutsch	89,00
Civilisation, komplett deutsch	95,00	Phantom of the Opera, komplett deutsch	+ 95,00
Civilian Aircraft Trainer 2.2, kpl. deutsch	78,50	Pinball f. Windows (Dynamix)	74,50
Comanche, Max.-Overkill, kpl. deutsch	95,00	Pirates Gold, komplett deutsch	95,00
Comanche Scenery-Disk I u. II, kpl. dt., ja	55,00	Police Quest IV, komplett deutsch	+ 76,50
Cyberace, komplett deutsch	89,00	Prince of Persia II, Handbuch deutsch	73,50
Dark Sun	76,50	Privateer, Handbuch deutsch	92,50
DasSchw. Auge II, Siemenschweif, kpl. dt. +	89,00	Privateer Speech Pack, Anltg. deutsch	39,90
Day of the Tentacle (M. Mansion II), kpl. dt.	95,00	Protostar, komplett deutsch	89,00
Die Siedler, komplett deutsch	+ 89,00	Wall Street Manager, komplett deutsch	89,00
Drecula, Handbuch deutsch	86,50	Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50
Dune II, komplett deutsch	69,00	Red Baron, komplett deutsch	79,50
Eishockey Manager, komplett deutsch	89,00	Red Baron Mission Disk, kpl. deutsch	49,00
Elite II, Handbuch deutsch	73,50	Seal Team, Anleitung deutsch	89,00
Eya of the Beholder III, kpl. deutsch	89,00	Sam & Max, engl./kompl. dt. + 82,50	89,00
Empire De Luxe, komplett deutsch	+ 76,50	Shadow of the Comet, komplett deutsch	89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	89,00	Shadow Caster, Handbuch deutsch	89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	89,00	Sherlock Holmes, komplett deutsch	89,00
F 18 Falcon Mission MIG 29, Handbuch dt.	59,00	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Fields of Glory, komplett deutsch	95,00	Sim City De Luxe, Handbuch deutsch	89,00
Flight Simulator 5.0 angl./kpl. dt.	99,00/139,00	Sim Farm, komplett deutsch	89,00
Scenery "New York" I, FS 5	54,00	Simon The Sorcerer, komplett deutsch	95,00
Scenery "Paris" I, FS 5	54,00	Space Quest IV, komplett deutsch	79,50
Scenery "San Francisco" I, FS 5 (Mallard)	78,50	Space Quest V, komplett deutsch	79,50
Scenery USA East (FS 4/5 u. ATP)	89,00	Speedracer, Handbuch deutsch	72,50
Scenery "Japan" (Mallard)	55,00	Starlord, Handbuch deutsch	95,00
Scenery "Sound & Graph. Upgrade" (FS 4)	55,00	Star Trek II, komplett deutsch	+ 95,00
Scenery "D. Küsten" u. "Mittelgebirge", je	49,00	Sinka Commander, Handbuch deutsch	95,00
Scenery "Ruhrgeb.-Rheinl." "Frankfurt" "Berlin" je	49,00	Strike Commander Speech Pck. Anltg. dt.	42,50
Aircraft & Adventure Factory (FS 4)	67,50	Strike Comm. Tactical Operation, Anltg. dt.	42,50
Freddy Pharkas, komplett deutsch	74,50	Stronghold, komplett deutsch	89,00
Gabriel Knight, komplett deutsch	76,50	Stunt Island, komplett deutsch	89,00
Gateway II	69,00	Syndicate, komplett deutsch	89,00
Gobellins, komplett deutsch	86,50	TFX Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00
Grand Prix (MICROPROSE), Handb. dt.	95,00	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
High Command	89,00	Terminalor Rampage	69,00
Inca II, komplett deutsch	95,00	The Legacy, komplett deutsch	95,00
Incredible Toons, deutsch	76,50	Tornado, Handbuch deutsch	74,50
Incredible Machine II, deutsch	76,50	Transarcia, komplett deutsch	64,00
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50	Ultima VII Tail II, Handbuch deutsch	89,00
lehar II, komplett deutsch	64,00	Silver Seed (Data zu U. 7 Teil II) Anltg. dt.	43,50
Jurassic Park, komplett deutsch	74,50	Ultima Underworld II, Handbuch deutsch	82,50
Kasparov's Gambit, Handbuch deutsch	86,50	V for Victory IV	82,50
Kings Quest VI, komplett deutsch	89,00	War in the Gulf, komplett deutsch	89,00
Lands of Lore, komplett deutsch	+ 76,50	Waldorfs II	89,00
Larry VI, komplett deutsch	69,00	Whales Voyage, komplett deutsch	76,50
Legend of Kyandia, komplett deutsch	89,00	When 2 Worlds War, kompl. deutsch	82,50
Lemmings II, Anleitung deutsch	89,00	Wing Commander II, incl. SpeechPck, kpl. dt.	95,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00	W. Comm II, Special Operations I u. II	49,50
Links pro Course "Mauna Kea"/"Pinehurst"/		W. Commander Academy, Anltg. deutsch	64,00
"Banitt"/"Belfry"/"Innisbrook", je	47,00	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
Burning Steel, kpl. deutsch	CD-ROM + 95,00	X-Wing Upgrade Kit, komplett deutsch	62,50
Chessmaster pro Windows	CD-ROM 109,00	X-Wing Mission Disk II, kpl. deutsch	47,00
Cyberace	CD-ROM 99,00	MCS Stereo Animation	105,00
Day of the Tentacle, kpl. dt.	CD-ROM 95,00	Soundblaster pro, De Luxe Edit., Handb. dt.	209,00
Eya of the Beholder I, II, III, kpl. dt.	CD-ROM + 95,00	Soundblaster pro 16BASIC (CD-Qualität), dt.	279,00
Gobellins III, kpl. deutsch	CD-ROM 109,00	Soundblaster pro 16 ASP (CD-Qualität), dt.	399,00
Inca II, komplett deutsch	CD-ROM 119,00	Waveblaster	399,00
Kings Quest VI, Anltg. deutsch	CD-ROM 88,00	Creativ-Lauffwerk CR-563+ALDUS Photost. SE	585,00
Labyrinth of Time	CD-ROM 62,90	Gravis-Joystick, schwarz	76,50
Laura Bow II, Anltg. deutsch	CD-ROM 82,50	Gravis-Joystick "Analog Pro"	94,50
Legend of Kyandia, dt./engl.	CD-ROM 82,50	Gravis-Gammapad	55,00
Lost in Time, kpl. deutsch	CD-ROM 109,00	Gravis-Eliminator Gamecard bis 50 MHz	64,50
Der Palnizer, komplett deutsch	CD-ROM 98,00	Virtual Pilot, Flug-u. Fahrsim.-Steuerung	175,00
Protostar	CD-ROM 74,50		
Rebel Assault, engl./kpl. dt. CD-ROM + 95,00/	109,00		

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten!

SPIEELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 15,- • POST-NACHNAHME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHECHE PLUS DM 25,-

Rufen Sie uns an:
☎ 02103 - 4 20 88 oder 02103 - 4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand



batmissionen wird Euch all dies wiederbegegnen. Es ist auch nicht schlecht, eine Landung ohne Autopilot durchführen zu können.

Wenn Ihr die grundlegenden Manöver beherrscht, könnt Ihr Euch an die Waffen wagen. Übt alle Bombenabwürfe, vor allem den Bogenabwurf, den Einsatz der JP223 und den indirekten ALARM-Modus. Auch hier ruhig mal eine Nachtmission fliegen. Seit Ihr fit genug, schaltet den Enemy auf "Active" und versucht Euer Ziel trotzdem zu treffen. Ihr könnt dann auch zu den Combatmissionen übergehen und hier zunächst ein paar "Missions" fliegen. Dort wird Euch ein Ziel und ein Flugplan vorgegeben, den Ihr aber noch verändern könnt und auch solltet, da der Computer des öfteren nicht die beste, sondern die direkte Route wählt.

Wenn man ein Ziel anfliegt, daß durch EWR und AAs bzw. SAMs gedeckt ist, sollte man auf keinen Fall den direkten Weg nehmen.

Haltet Euch so lange wie möglich versteckt und so kurz wie möglich über dem Zielgebiet auf. Deshalb darauf achten, Berge zwischen sich und dem Ziel zu lassen und erst so spät wie möglich in den Abtastbereich des EWR fliegen. Im Zielbereich möglichst tief operieren, da der Computer oft Kampfflugzeuge schickt, wenn er einen mit dem EWR lange genug erfaßt hat. Und Kampfflugzeuge sind die größte Gefahr!

Ein Flugplan sollte daher so aussehen. Die SAM-Stellungen werden nicht überflogen und die Berge als Schutz benutzt. Außerdem ist der Tornado beim Anflug auf das Ziel nur kurz im feindlichen EWR-Bereich. Der Ausflug sollte natürlich ähnlich aussehen.

Zielpunkte

Der Zielpunkt sollte sinnvoll gesetzt werden, d.h. bei Brücken, Rollbahnen, Zügen und Lastwagenkolonnen sollte der Anflug nicht im rechten Winkel stattfinden, sondern parallel, da sich sonst die Trefferfläche sehr verkleinert. Brücken trifft man im rechtwinkligen Anflug praktisch gar nicht (außer mit dem Laserzielsystem). Timing ist ein weiterer Faktor der beachtet werden muß, vor allem wenn mehrere Tornados beteiligt sind. Sollt Ihr die Bodenverteidigung ausschalten, damit ein anderer Tornado das Ziel bombardieren kann, und kommt Ihr zu spät, ist die Mission im Eimer. Dasselbe gilt beim Landen. Landet Ihr zu früh oder zu spät, kann es schon vorkommen, daß eine Hercules oder eine A-10 auf der Landebahn steht und Ihr

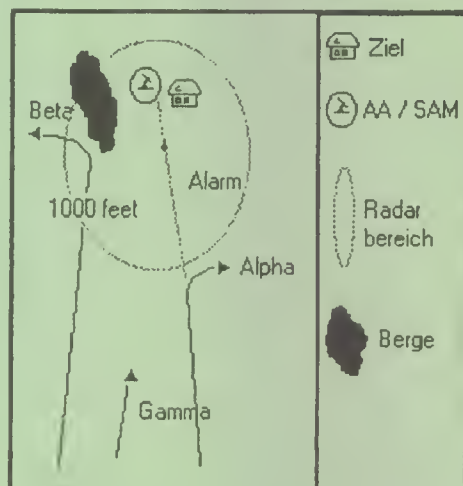
Vorgehen empfiehlt sich auch, wenn der Gegner Eure Rollbahn durchlöchert hat. Hier kommt es einem dann sehr zugute, wenn man auch ohne den Autopilot landen kann. Zur Not kann man auch eine Straße nehmen. Diese sollte aber lang genug sein!

Campaign

Wenn Ihr genug Missions geflogen seid, könnt Ihr eine Campaign starten. Stufe 1 ist dabei den Missions sehr ähnlich. Ihr könnt jetzt aber den Flightplan ganz ändern und auch Zweit- und Drittziele angreifen. Beachtet auch, daß die Missionen Einfluß aufeinander haben und zieht das bei der Flugplanung in Betracht (Habt Ihr in der letzten Mission ein EWR zerstört, könnt Ihr dort nun unbeschwerter fliegen etc.).

In Stufe 2, müßt Ihr nun mehrere Tornados einsetzen.

Damit ergeben sich wesentlich größere taktisch Möglichkeiten. So kann man z.B. einen Tornado zur Verteidigungsunterdrückung einsetzen, während



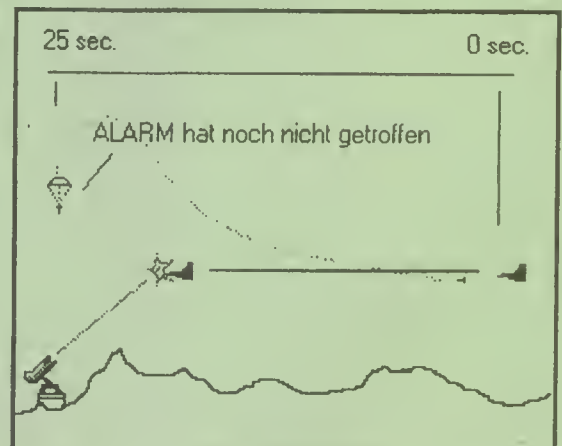
Euren ansonsten erfolgreichen Einsatz mit einer Kollision beendet. Im Zweifelsfall daher die Landebahn einmal überfliegen, oder eine der Nebenbahnen benutzen (Vorsicht: dort gibt's kein ILS). Dieses

die anderen das Bodenziel bekämpfen.

Beispiel: Tornado Alpha und Beta fliegen gleichzeitig auf eine AA/SAM-Stellung zu. 10 Meilen vor dem Ziel feuert Tornado Alpha (Ihr) eine ALARM im indirekten Modus auf das Ziel ab und dreht in Richtung 90 Grad ab. Tornado Beta fliegt noch ca. 5 Meilen weiter, geht auf 1000 Fuß und provoziert so eine Radarabstrahlung durch die AA/SAM Stellung. Er dreht dann in Richtung 270 Grad ab, geht auf 200 Fuß und sucht hinter einem Berg Deckung. Die von Euch abgeschossene ALARM findet daraufhin die Radarquelle und zerstört sie. Ein nachfolgender Tornado Gamma kann nun ohne Gefahr das nun unverteidigte Bodenziel zerstören.

Timing

Dabei beachten, daß Gamma nicht zu früh eintrifft, da eine ALARM im indirekten Modus ca. 30 sec zum Ziel braucht. Man kann diese Taktik variieren, indem man Tornado Alpha aus einer anderen Richtung kommen läßt. Da TORNADO sehr komplex ist, sind Dutzende weiterer Taktiken denkbar. Hier ist das taktische Gespür des einzelnen gefragt. Auf jeden Fall bei der Missionsplanung nicht schludern und sorgfältig planen. Dazu gehört, daß Ihr die EWR- und SAM-Bereiche abcheckt, eventuelle feindliche CAP-Areas umgeht, mit den Zeiten sinnvoll arbeitet (es hat z.B. keinen Sinn einen Zeitplan aufzustellen, bei dem der Erfolg davon abhängt ob Alpha genau 3 sec vor Beta ankommt, da eine solch geringe Verzögerung immer drin ist) und die Bewaffnung sorgfältig wählt (LGB Bombs nur gegen wichtige Ziele und auf keinen Fall nur zur Zerstörung eines Lkws benutzen).



Im Command müßt Ihr die Ziele abhängig von der strategischen Situation selbst bestimmen. Ihr müßt dies sehr sorgfältig planen und dabei noch mehr in Betracht ziehen, wie sich Eure Aktion auswirken wird. Es gibt dabei viele Wege, die zum Sieg führen. Bewährt hat sich jedoch, zunächst die EWR-Stationen, Flugfelder und AA/SAM-Stellungen anzugreifen. Man hat dann freiere Hand bei der Bekämpfung von Bodenzielen, da keine unmittelbare Bedrohung für die Tornados vorliegt. Dabei aber nicht die Strategische Lage vergessen. Wenn Eure Truppen im Gefecht mit anderen sind, könnte eine Unterstützungsmision auch ganz gut sein. Hier unterliegt es aber dem Spieler, welche Taktik er wählt. Man sollte aber alles anwenden, was man in der vorherigen Missionen gelernt hat. Schon deshalb sollte man nicht gleich mit dem Command beginnen, sondern zunächst ein paar Einzelmissionen fliegen.

Allgemeines

– Was tue ich gegen

Sams Wird man von einer SAM-Stellung erfaßt, sollte man zunächst das ECM-System einschalten. Auf jeden Fall von der SAM-Stellung wegfliegen. Dann schaltet man den Autopilot und die autom. Schubkontrolle ab, da diese automatisch den Nachbrenner regelt. Wird eine Rakete abgefeuert, klinkt man ein, zwei Flares aus und ändert seinen Kurs ca. 30 Grad nach rechts. Man fliegt dann zwei, drei Sekunden weiter, klinkt wiederum ein paar Flares aus und ändert seinen Kurs wieder um ca. 30 Grad nach links. Dies hat den Vorteil, daß man nicht wie verrückt durch die Gegend fliegt, sondern ungefähr einen Kurs hält. Dabei auf die Höhe achten, sonst rammt Ihr Eure Maschine in den Boden. Trotzdem so tief wie möglich bleiben. Wer dabei Probleme hat, kann das TFS einschalten (F9). Wenn man nicht von der SAM-Stellung wegfliegen will, bleibt nur der Abschluß durch eine ALARM im direkten Modus. Herrscht Nebel, so sind SAM-Stellungen wirkungslos, was man unbedingt dazu benutzen sollte stark verteidigte Ziele anzugreifen. Aber Vorsicht die Laserziele funktionieren dann auch nicht!

AAA Das beste Mittel gegen AAAs ist Höhe. Wenn Ihr höher als 5000 Fuß seid, seid Ihr

absolut sicher. In dieser Höhe ist man allerdings im Abtastbereich des EWR und sehr durch SAMs gefährdet. Am besten umgeht man AAAs. Dies stellt keinen großen Aufwand dar, da sie eine kleine Reichweite haben. Im Notfall kann man auch mal eine überfliegen, da man ein paar Treffer einstecken kann. Aber nur im Notfall, da ein dummer Treffer zum Beispiel Euren Radarwarnungsempfänger treffen könnte und Ihr dann keine Ahnung habt, ob Ihr gerade über eine Luftabwehrstellung fliegt oder nicht.

Flugzeuge

Die radargelenkten Raketen von Flugzeugen stellen eine echte Gefahr dar. Sie haben eine große Reichweite und die Abschußstationen sind höchst mobil. Laßt Euch auf keinen Fall auf einen Luftkampf ein, es sei denn, Ihr habt den Feind zufällig in guter Schußposition, bevor er Euch bemerkt hat. Ansonsten gilt es, sich aus dem Staub zu machen. Bringt die feindliche Maschine hinter Euch. Wieder ECM rein, Autopilot raus, aber automatische Schubkontrolle drin lassen und auf 650-700 Knoten stellen. TFS einschalten (400 Fuß) und weg. Nur in niedriger Höhe und mit hoher Geschwindigkeit fliegen, denn dort seid Ihr jedem Jäger überlegen. Versucht möglichst hohe Berge zu vermeiden, da es sonst vorkommen kann, daß das TFS versagt und Euch in den Boden bohrt. Dann geht vor wie bei der Abwehr von SAMs. Ihr könnt dabei jedesmal ruhig 8-10 Chaffs ausklinken, da Ihr 130 Chaffs an Bord habt. Wenn Ihr unter der EWR-Grenze bleibt und nicht in eine CAP-Area fliegt solltet Ihr eigentlich auf keine feindlichen Flugzeuge treffen. Feindliche Hubschrauber stellen auf Grund der niedrigen Geschwindigkeit keine Gefahr dar. Mit ihnen kann man sich auch auf einen Luftkampf einlassen.

Es wird nun wohl jedem deutlich, daß ein IDS-Tornado immer (!) Defence Pods mitführen sollte.

Einsatz von ALARMS

Im direkten Modus ist die ALARM eine normale Antiradar-Luft-Boden-Rakete. Im indirekten Modus kann man sie aber dazu einsetzen AA/SAM-Stellungen zu bekämpfen, ohne das man selbst in den Einzugsbereich der Stellungen kommt. Dabei muß man aber folgendes beachten: Die

ALARM braucht zunächst Zeit bis sie am Ziel ist. Dann steigt sie auf 10000 Fuß und öffnet den Fallschirm. Selbst wenn sie sofort aktiv wird, braucht sie dann noch mal 23 sec bis sie das Ziel trifft. Fliegt man in dieser Zeit weiter auf das Ziel, so ist es möglich, daß Ihr dort ankommt, die AA/SAM-Stellung aber noch nicht zerstört wurde, da die ALARM noch "in der Luft hängt".

Man sollte daher, nachdem man die ALARM abgefeuert hat, zunächst einen anderen Wegpunkt fliegen, beziehungsweise das Ziel durch einen anderen Tornado zerstören lassen, der aufgrund seines Flugplanes später eintrifft.

Bogenabwurf

In Tornado ersetzt der Bogenabwurf die Boden-Luft-Raketen. Man kann mit ihm weit entfernte Ziel zerstören, ohne sie überfliegen zu müssen. Er ist damit für gut verteidigte Ziele geeignet. Je schneller Ihr fliegt, desto weiter könnt Ihr die Bomben werfen. Achtet beim Hochziehen darauf, daß Ihr, wenn möglich, außerhalb des EWR seid. Ihr werdet sonst hundertprozentig erfaßt. Wenn die "HUD Uhr", die den Abwurfzeitpunkt anzeigt kurz vor dem Ablauf steht, solltet Ihr den Joystick loslassen und damit die Steigrate verlangsamen. Ihr erreicht damit eine weitaus höhere Präzision. Nach dem Aufsteigen sofort wieder runter gehen und abdrehen.

Schleudersitz

Verlaßt Euch nicht darauf, noch aussteigen zu können, wenn Ihr getroffen seid. Viele Treffer (SAM-Treffer fast immer) sind tödlich und neben der Mission ist auch die Karriere und der Tornado im Eimer. Deshalb lieber die Mission abbrechen und abhauen, als ein KIA im Pilotenlog stehen zu haben. Man könnte dies durch die Canceloption im Debriefing zwar verhindern, aber dann gilt die Mission als noch nicht geflogen und das bringt einen auch nicht weiter.

Vorsicht mit der ESC-Taste im Campaign Missionsplaner. Wenn Ihr sie drückt werdet Ihr ohne Abfrage ins Campaign-

Hauptmenü zurückversetzt. Das hat zur Folge, daß alle Missionen, die Ihr seit Eurer letzten Abspeicherung geflogen seit, verloren sind. Das ist sehr ärgerlich. Deshalb immer mit "EXIT" aus dem Missionsplaner gehen.

Bei Tornado gilt: Ausprobieren führt zum Erfolg. Das Programm läßt einem sehr viele Möglichkeiten offen. Dies sollte man nutzen und immer wieder verschiedene Taktiken ausprobieren. Bei Tornado ist alles möglich!!!

NHL Hockey (MS-DOS)

Wenn Ihr Euch an die folgenden Tips und Torschußtaktiken von Ole Begemann aus Detmold haltet, sollte der Stanley-Cup bald auch in Euren Händen sein.

Allgemeine Tips

Das Wichtigste beim Eishockey ist nicht etwa Schußstärke oder Paßgenauigkeit, sondern das Schlittschuhlaufen selbst.

Könnt Ihr gut Eislaufen, habt Ihr die Möglichkeit, gegnerischen Bodychecks auszuweichen und natürlich auch selbst den Gegner auf den Boden zu strecken. Deshalb solltet Ihr es ausgiebig trainieren.

Stürmt nicht alleine auf das gegnerische Tor zu, sondern spielt viele Pässe. Nach einiger Zeit weiß man, wo sich die Mitspieler aufhalten, auch wenn sie nicht im Bildausschnitt zu sehen sind. Steht Ihr zum Beispiel mit dem Center an der blauen Linie Eures Drittels, könnt Ihr sicher sein, daß rechts und links vor Euch die beiden Außenstürmer nur darauf warten, angespielt zu werden, wenn sie nicht kurz vorher Abwehrarbeit zu verrichten hatten. Wartet bei langen Pässen nicht darauf, bis

Legende zu NHL-Hockey (MS-DOS)

C,D,L,R - eigene Spieler
G - Gegner
T - Torwart

Laufstrecke des Spielers mit Puck



Laufstrecke des Spielers ohne Puck



Flugbahn des Pucks



der angespielte Spieler den Puck bekommt, sondern schaltet schon vorher zu diesem um, und postiert Euch gut, um die Scheibe annehmen zu können.

Spielt möglichst nicht einen Mitspieler an, der sich entgegen der eigentlichen Richtung, in die Ihr laufen wollt, bewegt, da das Abbremsen und nochmalige Beschleunigen des Spielers sehr viel Zeit kostet. Schießt Nachschüsse, wenn der Torwart auf dem Boden liegt, immer flach. Es kann mit etwas Pech passieren, daß Ihr den Ball aus zwei Meter Entfernung vom leeren Tor an die Latte schießt. Sucht Euch ein Team aus, mit dem Ihr jedes Spiel bestreitet und studiert dessen Statistiken. Im Laufe der Zeit lernt Ihr die einzelnen Spieler und Reihen immer besser kennen und wißt, wer für welche Aufgaben am besten geeignet ist.

Unfair, aber trotzdem effektiv: Versucht, mit Euren besten "Checkern" die gegnerischen Starspieler gezielt auszuschalten und zu verletzen, um das andere Team zu schwächen. Wollt Ihr die Laufrichtung abrupt ändern, bewegt den Joystick in die entgegengesetzte Richtung und führt nach der Wende sofort einen Bodycheck aus. Dadurch beschleunigt der Spieler kurzzeitig und Ihr kommt schneller wieder auf Touren.

Aber Vorsicht: Macht Ihr den Bodycheck zu früh, läuft der Spieler einige Meter weiter in die ursprüngliche Richtung. Rechnet immer damit, daß sowohl gegnerische als auch eigene Schüsse vom Torwart nur abgewehrt, aber nicht festgehalten werden können, und setzt deswegen immer noch einmal nach, um wieder in den Scheibenbesitz zu gelangen.

Merkt Euch, welche Eurer Spieler Rechts- und welche Linkshänder sind. Ein Linkshänder schießt z.B. wesentlich härter, wenn der Puck auf der von ihm gesehen linken Seite liegt. Wenn ein Angreifer auf Euer Tor zustürmt, und er uneinholbar scheint, dann führt einfach einen Bodycheck aus. Durch die kurzzeitige Beschleunigung Eures Spielers kommt Ihr schneller an den Gegner heran. Wiederholt das Ganze ein paarmal und Ihr schafft es vielleicht noch, ein Tor zu verhindern. Eine Strafzeit ist immer besser als ein Gegentor, weil man bei jedem Powerplay des Gegners höchstens ein Gegentor bekommen kann. Überlegt also nie, ob Ihr einen

Gegner foult oder lieber zum Tor ziehen laßt, langt immer zu.

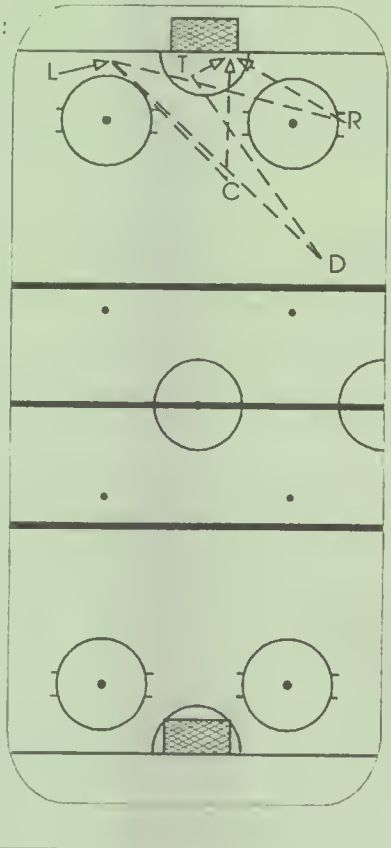
Tips zum Überzahlspiel

Wenn Ihr in Überzahl spielt, solltet Ihr es vermeiden, ganz allein auf das gegnerische Tor zu laufen und unüberlegt zu schießen. Spielt besser Euren

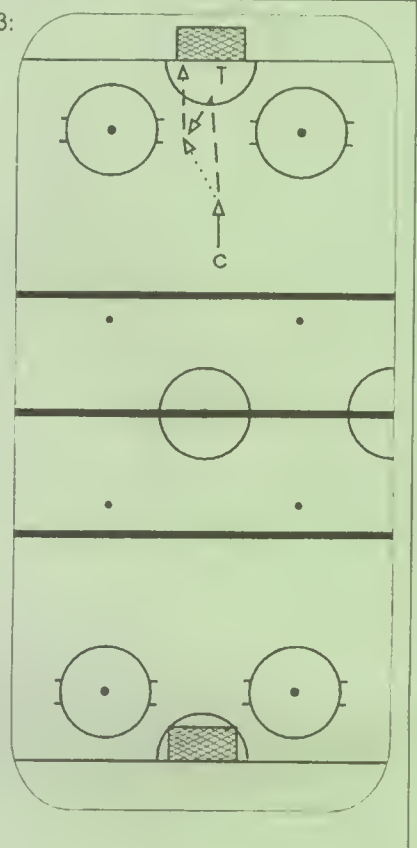
Vorteil aus, daß Ihr einen (oder sogar zwei) Spieler mehr auf dem Feld habt. Begebt Euch mit der Scheibe ins Angriffs-drittel und wartet, bis sich Eure Mitspieler postiert haben. Nun schiebt Ihr den Puck zwischen den Außenstürmern und den Verteidigern hin und her und

wartet, bis Ihr einen Eurer Spieler in eine gute Schußposition gebracht habt. Versucht nun, den Puck nach dem Schlagschuß mit Eurem Center zu versenken, falls er nicht den Weg ins Tor gefunden hat. Es ist beim Überzahlspiel sehr wichtig, daß der Gegner keine

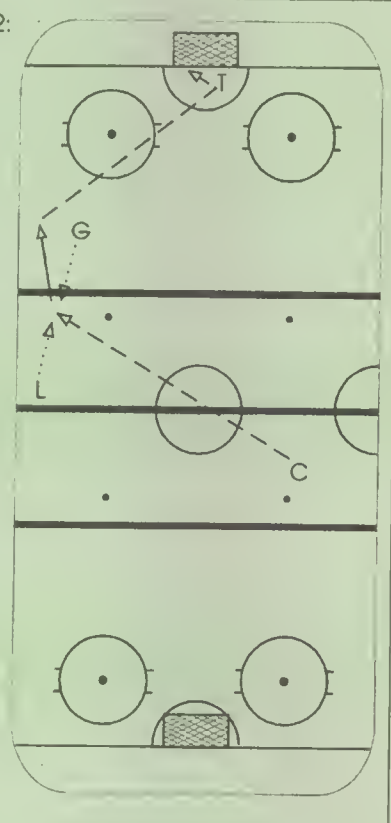
Taktik 1:



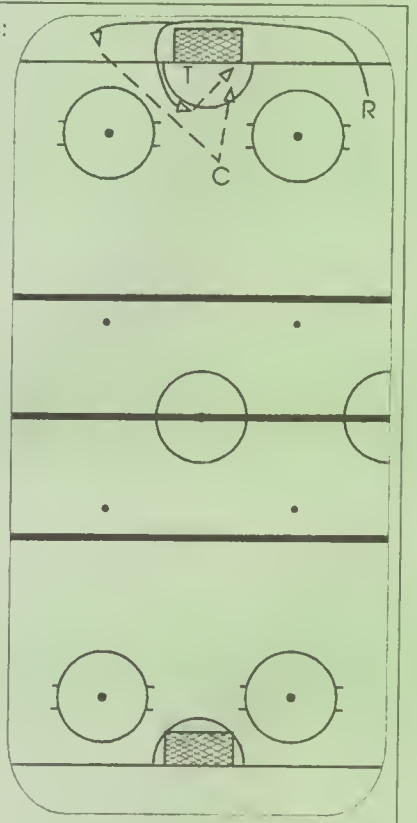
Taktik 3:



Taktik 2:



Taktik 4:



Chance hat, in Scheibenbesitz zu kommen. Spielt also sofort ab, wenn der scheibeführende Spieler angegriffen wird. Mit kontrollierten Pässen und ein bißchen Übersicht ist es relativ einfach, das Überzahlspiel effektiv zu nutzen.

Tips zum Unterzahlspiel

Attackiert angreifende Gegner am besten schon vor der Mittellinie und versucht, ihnen dort den Puck abzunehmen, um gar nicht erst in Bedrängnis zu kommen; sichert dabei aber immer das eigene Tor mit zwei Verteidigern ab, um keinem überraschenden Paß in den freien Raum zu erliegen. Macht im Mitteldrittel die Räume eng und versucht, in die Pässe des Gegners hineinzustürmen. Schafft es der Gegner, in Euer Verteidigungsdrittel einzudringen, müßt ihr ihn am Torschuß hindern. Laßt möglichst nicht so schnell auf den scheibeführenden Gegner zu, um nicht von ihm durch einen kleinen Schlenzer überlaufen zu werden; es dauert nämlich sehr lange, erst zu bremsen, dann die Richtung zu wechseln und dann wieder zu beschleunigen. Nach einem Schuß auf Euer Tor, könnt ihr entweder versuchen, die tornahen Gegner mit einem Bodycheck flachzulegen oder Euch den Abpraller des Torwerts auf konventionelle Art und Weise zu holen.

Habt ihr den Puck, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder ihr verzögert das Spiel mit vielen Querpässen im Mitteldrittel (aufpassen!), oder ihr versucht, mit einem oder zwei Spielern, die gegnerische Abwehr zu überlaufen und mit einem Schlagschuß mit Nachschuß ein Tor zu erzielen.

Torschußtaktiken

Mit den folgenden Taktiken sollte es jedem möglich sein, die fast unüberwindbar scheinenden Torhüter zu überlisten. Schaut Euch zu der jeweiligen Taktik die Zeichnung an und lest den Text für nähere Informationen. Alle Taktiken sind natürlich auch spiegelverkehrt durchführbar.

Taktik 1

Spielt mit einem Außenstürmer, der auf Höhe der Torlinie steht, entweder Euren Center, den anderen Außenstürmer oder den Verteidiger auf der anderen Seite des Feldes an, die dann jeweils einen Schlagschuß ansetzen. Danach muß der Center versuchen, den Nachschuß zu versenken.

Taktik 2

Ein Außenstürmer bekommt die Scheibe kurz vor der blauen Linie zugepaßt (Achtung, falls Abseits aktiviert ist), umläuft den heranstürmenden Gegenspieler und schießt in die obere lange Ecke. Der Torwart läßt den Puck nun mit ziemlicher Sicherheit abprallen (entweder ins Tor, an den Pfosten oder knapp daneben). Hofft also das beste und setzt ggf. noch einmal nach. Geht die Scheibe nämlich am Tor vorbei, und ihr bekommt sie noch einmal unter Kontrolle, kann sofort im Anschluß Taktik 4 in Kraft treten.

Taktik 3

Laßt ihr alleine auf den Torwart zu, dann holt kurz nach der blauen Linie aus und schießt den Torwart in Grund und Boden. Mit etwas Glück könnt ihr den Abpraller verwandeln. Achtung: Sollten Gegner in Eurer Nähe sein, müßt ihr aufpassen, daß Sie Euch den Nachschuß nicht vereiteln, indem sie Euch die Scheibe wegschnappen.

Taktik 4

Laßt mit einem Außenstürmer um das Tor herum und drescht den Puck in die lange Ecke. Bei so einem Schuß hat der Torwart, der immer noch auf das kurze Eck fixiert ist, keine Chance; achtet aber darauf, nicht zu nah an das Tor zu laufen, da der Torwart Euch die Scheibe dann abnimmt. Stehen vor und neben dem Tor zu viele Gegner, so daß ihr keine Möglichkeit habt, vor das Tor zu kommen, müßt ihr die Taktik etwas abändern (siehe auch Zeichnung): Laßt dann noch ein bißchen geradeaus und spielt von außen Euren Center an, der dann hoffentlich verwandelt.

Bleibt dagegen der gegnerische Torwart am Pfosten des langen Ecks "hängen", dann schießt den Puck einfach von der mit dem kleinen "x" markierten Stelle mit einem Paß ins Tor.

Blue Force

Thomas Günther aus Meckenheim hat sich für die harte Laufbahn eines amerikanischen Cops entschieden. Hier seine Tagebuchaufzeichnungen.

Das "Hauptziel" in der Polizeiwache ist erstmal der Briefing-Raum, in dem es einige wichtige Richtlinien zu hören gibt.

Nachdem man den Raum wieder verlassen hat, wird die Dienstwaffe gesäubert. Dies geschieht mit dem Kitt unter den Briefkästen.



Den Steckbrief von Forrest Foller (neben dem Counter) mitnehmen und dann das Gebäude mit Ziel Parkplatz verlassen.

Jetzt darf man ein wenig mit dem Motorrad durch die Gegend brausen. Nach einiger

Zeit erreicht uns ein Funkspruch, den wir bestätigen und zum Einsatzort (Hafen) fahren. Dort befragt man den Jungen und die Zeugin. Plötzlich hallt ein Knall durch die Luft! Jemand hat geschossen. Es ist angebracht, einen 10-97 und einen 10-35 in den Äther zu senden.

Am Pier wartet wartet man nun erst einmal auf seinen Backup-Man. Nachdem man ihn eingewiesen hat, begibt man sich in Richtung Boot. Vorsichtig die Waffe ziehen und ganz cool zweimal an die Tür klopfen. Im Innenraum sollte man auch die Tür öffnen. Mit dem Geiselnnehmer muß man mehrere Male reden (auf keinen Fall die Waffe ablegen!). Nach kurzer Zeit kann man ihm Handschellen anlegen und ihn durchsuchen. Dann nimmt man seine Waffe vom Bett und redet noch ein bißchen mit Partner und Geisel.

Nachdem man das Boot wieder verlassen hat, wird beim Motorrad noch ein 10-15 und ein 10-98 gesendet.

Jetzt auf zum Gefängnis: Mit den Personen im Vorraum sollte man ein wenig plaudern. Dann wird im Nebenraum der Ausweis des Gefangenen mit dem

"Booking Form" benutzt und dem freundlichen Herrn hinter dem Tresen übergeben.

Wieder bei der Polizeiwache angekommen, werden die vom Schiff mitgenommenen Gegenstände abgegeben und das "Booking Form" in den Brief-

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

<ul style="list-style-type: none"> * Amberstar * Bene of the Cosmic Force * Berds Tale 3 * Buck Rogers * Captive - 1. Mission * Champions of Kryn * Chaos strikes back * Curse of Enchantia * Dark Sun * Dark Queen of Kryn * Death Knights of Kryn * Dragonflight * Dungeon Master * Elvira 1 + 2 * Eternam * Eye of the Beholder 1 * Eye of the Beholder 2 	<ul style="list-style-type: none"> * EYE OF THE BEHOLDER 3 * Fate-Geles of Dawn (DM 39.-) * Hexume * Indiana Jones 3 + 4 * Kings Quest 1-6 * LANDS OF LORE * Larry 1-3/Larry 5 * Legend * Legend of Faerghail * Lure of the Temptress * Maranic Mansion 2 * Might & Magic 2 * Might & Magic 3 * MIGHT & MAGIC 4 * MIGHT & MAGIC 5 * Monkey Island 1 + 2 * Police Quest 1-3 	<ul style="list-style-type: none"> * Pool of Radiance * Prophecy of the Shadow * Quest for Glory 1-3 * Sherlock Holmes * Space Quest 4 * Spirit of Adventure * Ultima 5-7 * ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2 * VEIL OF DARKNESS * WAKWORKS * WIZARDRY 7
---	---	---

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Plane DM 27.- zuzügl. Versandkosten. NN DM 10.-. Vork. VS DM 4.- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Plane keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:

Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 90765 Fürth

Tel.: 09 11/79051 02

kasten gesteckt. Schon ist man wieder auf der Straße und im Einsatz.

Irgendwann trifft man auf einen lilafarbenen PickUp, den man anhält. Wieder 10-97, 10-35 und mit dem inzwischen ausgestiegenen Beifahrer reden, reden und nochmals reden. Für seine Kommentare legt man ihm Handschellen an und als Extragabe bekommt er auch noch einen Strafzettel (Buch aus dem Motorrad). Daß man den Typ durchsucht, ist wohl selbstverständlich. Wenn der Fahrer sich endlich bequem, ebenfalls auszusteigen, delegiert man die Festnahme und Bewachung an den treuen Gehilfen.

Währenddessen findet man im Innenraum des PickUp allerlei nette Sachen, über deren Existenz man den Partner aufklärt. 10-15, 10-98 und ab ins Gefängnis...

Im trauten Polizeihäuschen werden die gefundenen Gegenstände abgegeben und dann ist Feierabend für heute!

Der hilfsbereite "Bulle" kommt auf die Idee, die Geisel auf den ausgestandenen Schrecken zu einem gemeinsamen Imbiß einzuladen.

Im Hafen holt man die Baseballkarte im Bootsverleih ab (es wird die Nachricht von der Pinnwand benötigt).

Bei der Kinderfürsorge finden sich dann Mama und Kind. Letzteres läßt sich mit einer Karte überreden.

Bei Oma gibts dann eine stärkende Mahlzeit. Der Hund muß auch mal Gassi und so kommt man zu einem Verdauungsspaziergang am Strand. Erst plaudert man etwas mit Laura, dann spielt man mit dem Wauzi (romantisch!), der prompt eine verdächtige Planke findet. Die wird natürlich mitgenommen.

Im Haus plauscht man noch ein wenig mit Lyle.

Später öffnet man die Schatulle im Arbeitszimmer und nimmt die Münze heraus. Am Computer sieht man sich das File "Cobb" an und druckt es aus. Nun kann man endlich müde ins Bettchen hupfen...

Am nächsten Morgen geht es wieder zuerst in den Briefing-Raum.

Am Parkplatz die prächtige Parade mit den wachen Augen des Gesetzes betrachten.

Dann fährt man wieder Streife. Bald kommt auch eine Einsatzmeldung (bestätigen): Auf zum Bikini-Hut (10-97, 10-27)! Dort angekommen, nimmt man aus dem Kofferraum des eigenen Fahrzeuges den "Punch" und schlägt mit ihm die Scheibe des roten Wagens ein. Das ist eine Aufgabe für Harri-

son; unsereiner kann wieder abziehen.

In Lyles Büro zeigt man Lyle die Planke und die Blaupausen. Das Fax hilft dem modernen Polizisten, die Blaupausen zur Station zu senden.

Jetzt ist Streife fahren angesagt. Doch, oh Schreck, oh Graus – man erwacht im Krankenhaus!

A few weeks later

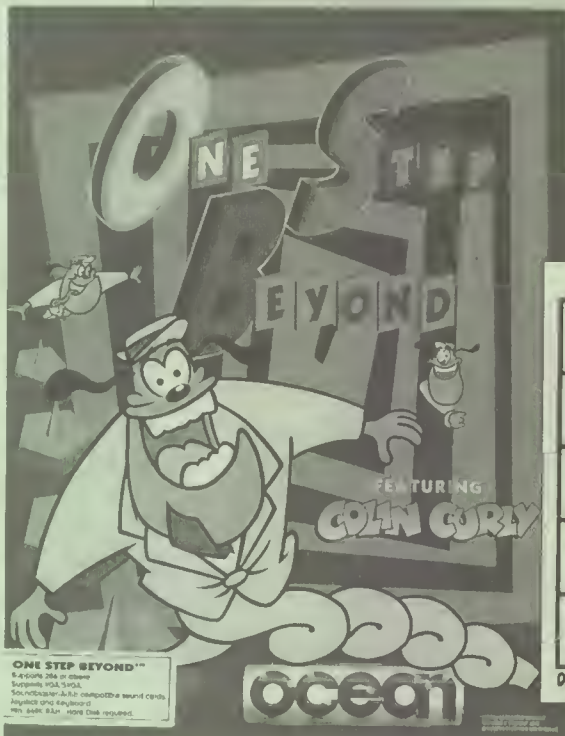
Auf der Polizeiwache zeigt man Barry das "Rap Sheet" und erhält ein Foto.

Bei Tony's Bar demselben

nach bewährter Polizistenmanier erst den Ausweis und dann das Foto vorlegen. Auch Kate zeigt man das Foto – schon ist man um einiges schlauer.

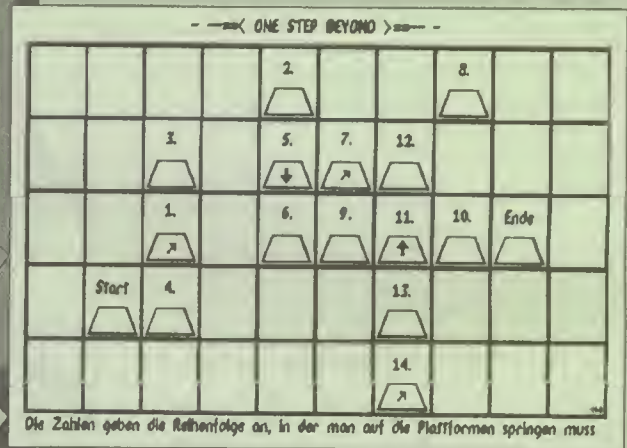
Der Weg führt uns wieder in Lyles Büro. Die Akte auf dem Schreibtisch ist recht interessant; ebenso der Mikrofilm. Unter dem Vergrößerer betrachtet, kann man damit sogar etwas anfangen.

Lyle wird zu "Alley Cat" mitgenommen (wieder hübsch den Ausweis vorzeigen).



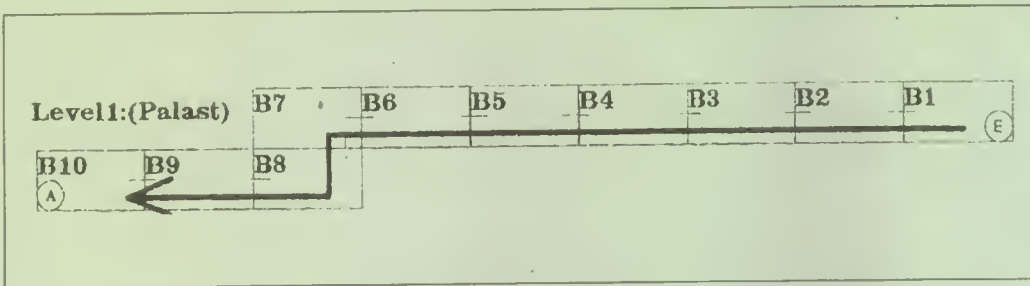
One Step Beyond

Hier sind sie, die hundert Level-Codes für Oceans Push Over-Nachfolger *One Step Beyond*. Außerdem liefert Mario Wegener aus Lingen noch eine Karte des letzten Levels, da der wirklich nicht von schlechten Eltern ist.



Die Zahlen geben die Reihenfolge an, in der man auf die Plattformen springen muss

Level	Code	Level	Code	Level	Code	Level	Code
1	42048	26	56714	51	62818	76	25269
2	43328	27	41341	52	41497	77	18391
3	45376	28	58053	53	38780	78	43404
4	48704	29	59140	54	14742	79	61539
5	14080	30	51660	55	53266	80	39408
6	22784	31	45265	56	42473	81	35156
7	36864	32	31134	57	55739	82	48773
8	59648	33	10608	58	57956	83	43929
9	30977	34	41486	59	47904	84	52702
10	25090	35	52094	60	40325	85	30840
11	56067	36	28045	61	22694	86	17751
12	15622	37	14348	62	62763	87	48591
13	46154	38	42393	63	19922	88	40551
14	21776	39	56741	64	17150	89	49142
15	27930	40	33343	65	36816	90	49437
16	49706	41	24549	66	53710	91	32788
17	12101	42	57636	67	24735	92	16690
18	61807	43	16394	68	12654	93	49478
19	48373	44	48495	69	37133	94	40633
20	44389	45	24889	70	49787	95	50111
21	12762	46	33384	71	21385	96	50488
22	17151	47	58273	72	45381	97	35064
23	29657	48	25866	73	26766	98	19761
24	46552	49	18604	74	32147	99	54569
25	10418	50	44470	75	58657	100	48795



Der Zettel, den unser fleißiger Polizist von Kate erhalten hat, wird Follet gezeigt, der sich aber leider als nicht sehr hilfsbereit erweist. Das läßt sich schnell ändern: Man zeige ihm den Haftbefehl!

Nachdem Follet verhaftet worden ist, fragt man den Jungen nach dem Wohnwagenschlüssel des Delinquenten. Die Spur führt zur Bikini-Hut.

Im Wohnwagen befindet sich ein Paar verdächtig aussehender Stiefel. Interessant, der Absatz läßt sich öffnen! Den gefundenen Zettel legt man wieder dem guten alten Lyle vor.

Im Gefängnis zeigt man Jim Walls die Blaupausen. Nun ist der Chef der Gauner endlich bekannt. Aber die Sonne geht unter ... Feierabend!

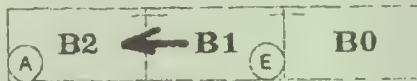
Nach einem anstrengenden Tag im warmen Bett zu liegen ist das Schönste für unseren wackeren Gesetzeshüter. Gute Nacht!

Nach dem üblichen besucht man den Bootsverleih, vor dem ein Netz am Boden liegt. Das nimmt man mit und leiht sich ein Boot aus. Liegen die Schlüssel auf dem Tisch, so zeigt man Mr. Carter die Münze aus der Schatulle. Befindet sich Carter nun im Hinterraum, nimmt man die Schlüssel für die "Future Wave" und das Leihboot. Aus der "Future Wave" wird der Schlüssel, der sich zwischen den Blumen auf dem Tisch befindet, mitgenommen.

Mit dem Leihboot fährt man nun zur Insel. Am Strand nimmt man aus der Kiste Benzin und Lappen. Läuft man weiter, so gelangt man an einen Zaun. Dem armen kleinen Hundchen wird das Netz übergeworfen.

Die Türen lassen sich alle mit dem zuletzt ergatterten Schlüssel öffnen. Im Lagerhaus angekommen, wird der Sicherungskasten links hinten geöffnet und Licht gemacht. Dann werden die beiden Panels im Kasten unten rechts geöffnet. Den Gabelstapler kriegt man ans Laufen, wenn man das schwarze Kabel in die Steckdose steckt. Das andere Ende kommt in den Stromgenerator,

Level2: (Strand)



welcher dann eingeschaltet wird.

Jetzt wird mit dem versteckten Regler die Geheimgtür geöffnet. Im "versteckten" Teil des Lagers wird eine Kiste geöffnet, in der sich Waffen befinden. Eines von den Gewehren nimmt man mit. Bevor man geht, werden natürlich alle Spuren verwischt. Den Hund kann man befreien, indem man aus dem roten Kasten im Hafen den Haken mitnimmt (das sollte direkt vor der allerersten Verhaftung geschehen) und ihm damit das Netz "über die Ohren zieht".

Nachdem man den Schlüssel bei Mr. Carter abgegeben hat, geht man zu Lyle. Der ist richtig happy und will das Lager am nächsten Morgen stürmen. Da man ausgeschlafen sein will, fährt man nach Hause und haut sich zeitig aufs Ohr.

Der letzte Tag des Abenteuers: Zuerst braucht man wieder ein Boot. Dieses wird – logischerweise – wieder am Hafen gemietet. Lyle begleitet uns zur "Future Wave". Das Schiff liegt jetzt in der Bucht vor Anker. In der Tasche am Sitz des Leihbootes befindet sich ein Schraubenzieher, mit der sich die "Future Wave" öffnen läßt. Die Fackel mit Lappen und Benzin im Lüftungsrohr anklopfen.

Dem Gauner wird in altbewährter Weise die Granate "aus der Hand geredet" und schon kann man ihn verhaften.

Jetzt will unser Held wieder zum Lagerhaus. Auf der Insel wird man jedoch schon bald von einem Schützen aufgehalten. Hier wirkt die eben konfiszierte Handgranate Wunder!

Um nun am Hund vorbeizukommen, braucht man die Hundepfeife des soeben Verbliebenen.

Im Lagerhaus ist es wichtig zuerst die Geheimgtür zu schließen und in Stellung zu gehen. Dann erteilt man Lyle den Befehl, die Tür wieder zu öffnen.

Da steht er, der Mörder! Ob man auf ihn schießt oder ihn zum Aufgeben überredet, bleibt jedem selbst überlassen. Stuart Cox sollte man dagegen unbedingt am Leben lassen und ihn mit dem gelben Kabel von der Wand fesseln.

Die Geheimgtür wird geschlossen und die Wand, an der gerade noch das Kabel hing, untersucht.

Der AFT darf nun den Rest erledigen – eine Gehaltserhöhung und/oder Beförderung ist uns sicher.

Prince of Persia 2

Stefan Geburzi und sein Kumpel Sascha Roitz liefern eine Schritt-für-Schritt-Lösung der neuesten Kalifenabenteuer aus dem vorderen Orient.

Hier ein paar Tips zum Spiel:

1. Ihr solltet nach jedem vollendeten Level speichern.

2. Ladet nach dem 4. Level immer vom letzten Spielstand, wenn Euer Prinz gestorben ist, damit keine wertvolle Zeit verloren geht.

3. Einige Sprünge, Schwertkämpfe oder sonstige Aufgaben sind im Spiel ziemlich schwierig, aber dennoch zu schaffen (Ausprobieren!).

4. Manchmal gibt es einen einfachen Weg zum Ziel, allerdings bekommt man dann nicht alle Bonus-Flaschen. Man sollte sich ab und zu schon die Mühe machen den schwierigen Weg abzulaufen, weil man im Finale viele Lebens-Flaschen (11 Stück) braucht.

Level 1: Die Flucht

Bild 1: Sprung aus dem Fenster! 2 Wächter (noch einfach!) – nach links

B2: 2 Wächter! Weiter durchlaufen!

VERKOSOF

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str. 81g
21244 Buchholz / Nh.
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

	PC	AMIGA
1869	DV	80,98 67,95
Aces over Europe *	DV	80,98
Aces of Pacific	DA	67,95
ATAC	DA	87,75
A-Train	DV	94,49 80,98
B-17 Flying Fortress	DA	94,49 67,95
Battle Team (Isle+Data)	DA	74,48 67,95
Betrayal at Kronidor	DV	80,98
Bundesliga Manager P,	DV	67,95 67,95
Burning Steel	DV	80,98
Burntime	DV	80,98 67,95
Civilisation	DV	94,49 77,60
Cornacho	DV	87,75
Cool World	DA	74,48 67,95
Darklands *	DV	80,98
Das Schwarze Auge	DV	80,98 74,48
Day of the Tentacle	DV	87,75
Der Patrizier	DV	80,98 67,95
Dessert Striko	DA	55,97
Die Siedler *	DV	80,98
DUNE II	DV	62,98 55,97
Eishockey Manager	DV	80,98 74,48
Eye of the Beholder 3	DV	80,98
F15 Strike Eagle 3	DA	94,49
P-117 A Nighthawk	DA	94,49 67,95*
Pallen Empires	DV	80,98 80,98
Flashback	DV	67,95 62,98
Flugsimulator 5.0 *	EA	126,95
Flugsimulator 5.0	EA	94,49
Formula One GP	DA	94,49 77,60
Preddy Pharkas	DV	67,95
Goal I	DV	62,98 62,98
Goblins I	DV	62,98 62,98
Goblins 2	DV	87,75 67,95
Gunsling 2000	DA	94,49 67,95
History Line 1914-18	DV	80,98 80,98
Human Race	DV	67,95 67,95
Inca	DV	94,49
Indianer Jones 4	DV	87,75 80,98
Jurassic Park *	DA	67,95 55,97
Lands of Lore *	DV	67,95
Leg. of Kyandia	DV	74,48 74,48
Lemmings 2	DA	80,98 62,98
Links 386 Pro	DA	94,49
Links Banff Springs	EA	44,18
Links Belfry Wishaw	EA	44,18
Links Innisbrook Copp.	EA	44,18
Lionheart	DA	55,97
Lure of the Temptress	DV	62,98
Mad News *	DV	80,98 67,95
Might & Magic 4	DV	80,98
Might & Magic 5	DV	87,75
Monkey Island 2	DV	80,98 80,98
Mortal Kombat *	DA	62,98 55,97
NHL Hockey	DA	80,98
Penthouse H.Nr.Delux *	DV	55,97 55,97
Pinball Dreams	DA	62,98 48,88
Pinball Fantasies	DA	55,97
Pirates Gold *	DV	94,49
Populous 2	DA	74,48 62,98
Powermonger	DA	67,95 62,98
Prince of Persia 2	DA	67,95
Privateer	DA	87,75
Privateer Speech Acc.	DA	39,48
Railroad Tycoon Delux	DA	80,98
Sensible Soccer 92/93	DV	55,97 48,88
Sherlock Holmes	DV	80,98
Sim City Deluxe	DA	80,98 80,98
Sim Farm	EA	74,48
Soccer Kid	DA	62,98
Starlord *	DA	94,49
Street Fighter 2	DA	62,98 55,97
Strike Commander	DA	87,75
Strike Com. Speech P.	DA	34,78
Strike Com. TAC.Op.*	DA	39,48
Stronghold	EA	67,95
Syndicate	DV	80,98 62,98
Take a Break Pinball W.	DV	62,98
Task Force 1942	DA	94,49
The Humans	DA	55,97 55,97
The Legacy	DV	94,49
The Lost Vikings	DV	80,98 67,95
Tornado	DA	80,98
Ultima 7 Teil 2	DA	80,98
Ultima Underworld II	DA	74,48
Wale's Voyage	DV	74,48 62,98
Warlords 2	EA	80,98
Wing Commander I	DA	44,18
Wing Com. I Deluxe	DA	87,75
Wing Com. 2 + SAP	DV	67,95
Wing Com. 2 Op.I+2	DA	46,28
Wing Com. Academy	DA	66,78
Wizardry 7 - Crusaders	DV	87,75
X-Wing	DA	87,75
X-Wing Upgrade Kit *	DV	55,97
YO! JOE!	DA	62,98 55,97
ZOOL	DA	55,97 48,88
ZOOL 2 *	DA	48,88

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage!

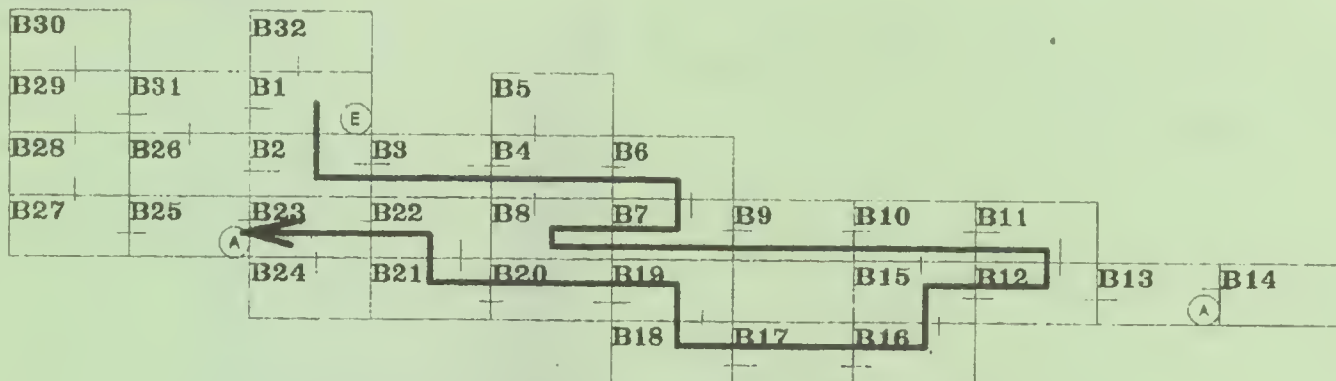
* Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

DV=Deutsche Version, DA=Deutsche - EA=Englische - Adaption

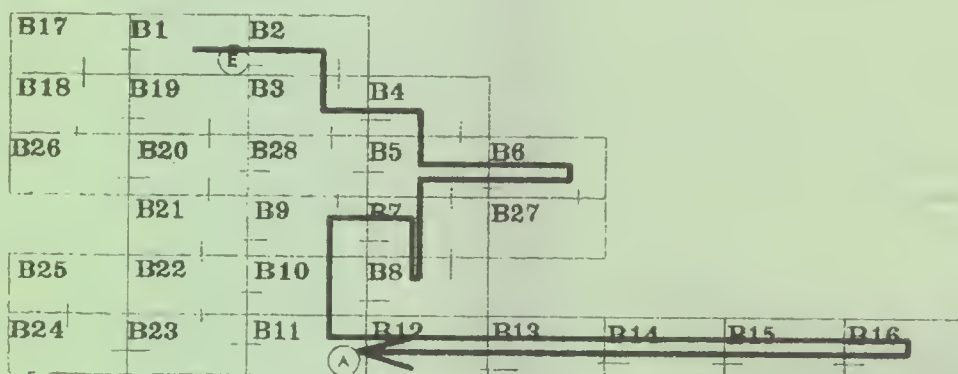
Druck und Preisänderungen vorbehalten.

Versandkosten 9,50 DM + Nachnahme.

Level3:(Höhle1)



Level4:(Höhle2)



B8: Die erste Bonus-Flasche, na denn Prost! Zurück über B7 nach B9.

B9: Über Lava-Pfütze springen und 1 Skelett (steht wieder auf!). – nach rechts

B10: Auf Sockel klettern und springen! – nach rechts

B11: – nach unten rechts

B12: – nach links

B15: Am Rand herunterlassen!

B16: Bonus-Flasche und 1 Skelett! – nach links

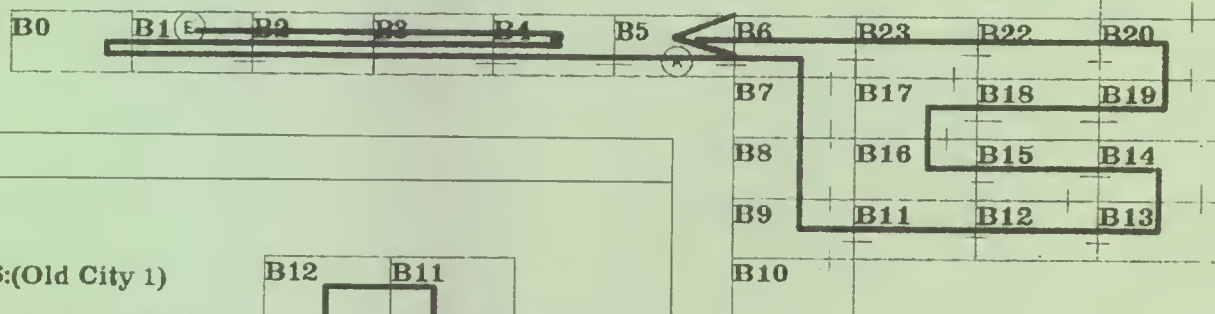
B17: – nach links

B18: – nach obenlinks

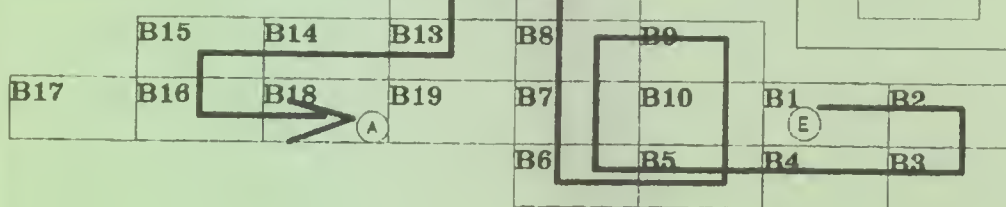
B19: – nach links

B20: – nach links

Level5:(Höhle3)



Level 6:(Old City 1)



B21: – nach oben
B22-B23: Vorsicht, nicht an BP hochziehen! Auf TrP springen und warten bis Tor sich ausreichend geöffnet hat und laufen. Im Bild 23 mit einem Laufsprung über Abgrund springen, dann festhalten und sich durch das Tor zwingen. – nach links

B25: ToP mit BP öffnen. Fertig!

Sonstiges: BP = Bruchplatte, TrP = Trittplatte, ToP = Torplatte

Level 4: Höhle 2

Bild 1: – nach rechts
B2: Mit einem Sprung den rechten Rand erreichen und

B3: Springen! – nach links
B4: Springen und auf anlaufende Gegner (3) warten. – nach links

B5: 2 Gegner! – nach links

B6: Abgrund mit Laufsprung überwinden. Notfalls am Rand festhalten. – nach links

B7: Am Rand herunterlassen!

B8: – nach links

B9: Durchlaufen!

B10: Abfahrendes Schiff mit Laufsprung erreichen, festhalten und hochziehen! Gute Reise!

Level 2: Am Strand

Bild 1: – nach links
B2: Vorsicht Treibsand! Das große Steintor öffnet sich, wenn der Prinz auf alle Steinplatten tritt, bis auf die mit dem Symbol!

Level 3: Höhle 1

Bild 1:

– nach unten rechts

B2: – nach rechts

B3: Vorsicht 2 Schußfallen! – nach rechts

B4: Auf Torplatte treten und durch das Tor springen! – nach rechts

B6: – nach unten rechts

B7: – nach links (auf Stichfalle achten!).

mit Laufsprung den Abgrund überwinden! (Auf keinen Kampf einlassen!)

B5: Gitter mit TrP aufmachen und auf den Teppich setzen! Guten Flug!

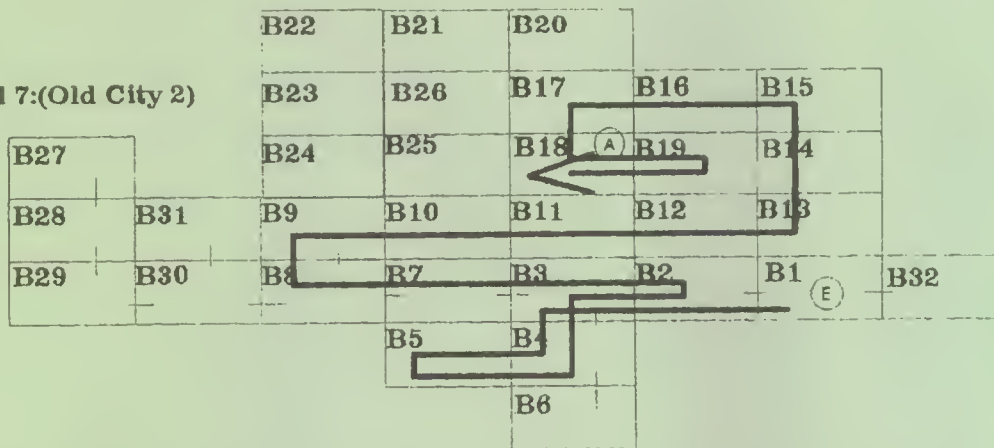
Level 6: Old City 1

Bild 1: – nach rechts

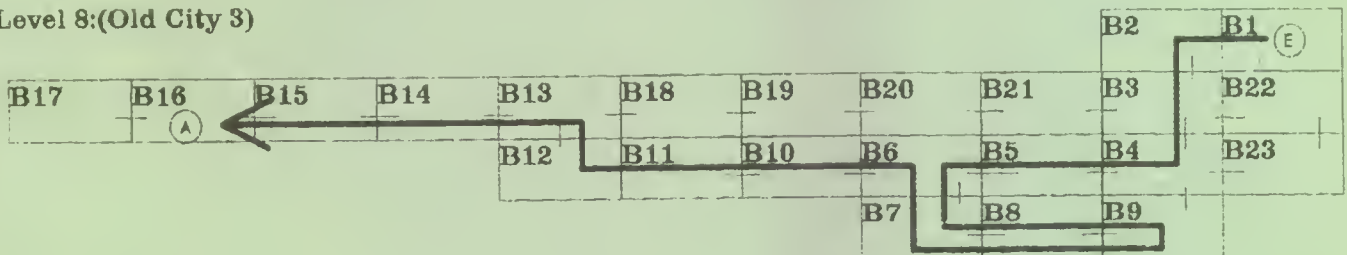
B2: Ganz nach rechts laufen!

B3: Vorsicht Schlange! – herunterlassen und nach links

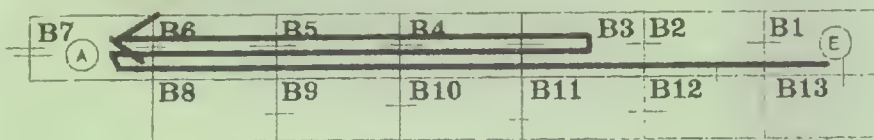
Level 7:(Old City 2)



Level 8:(Old City 3)



Level 9:(Old City 4)



kurz festhalten und loslassen.

B3: Tor aufmachen! – nach rechts

B4: Vom rechten Abhang herunter lassen!

B5: Vorsicht Stichfalle! – nach rechts

B6: ToP am linken Rand berühren und warten bis beide Tore weit genug auf sind, loslaufen, schnell die Bonus-Flasche trinken und sofort zurück! – zurück nach B5

B5: – herunterlassen

B7: Nach links gehen und rechtzeitig festhalten und hochziehen! (Man landet zwischenzeitlich in B8.) – nach links

B9: – sich herunterlassen

B10: Sich rechtzeitig herunterlassen, bevor Skelett erwacht.

B11: – nach rechts durchlaufen bis nach B16

B16: Ausgangs-ToP betätigen und schnell zum Ausgang nach B11 laufen! Geschafft!

Level 5: Höhle 3

Bild 1: – nach rechts – Vorsicht Schußfalle!

B2: Das Skelett wenn möglich in der Lava-Pfütze hineintreiben! – nach rechts

B3: Die untere ToP betätigen, nach oben gehen und mit einem Laufsprung vor der TrP durch beide Tore hechten!

B4: Die rechte BP zum Einsturz bringen! Wenn man sich die Bonusflasche nicht entgehen lassen will, sollte man zurücklaufen bis nach B0.

B5: Der Teppich kann erst benutzt werden, wenn das Gitter oben geöffnet ist. – nach rechts

B6: Vom linken Rand nach rechts in die Tiefe springen!

B7: Von rechten Rand nach links springen und wiederum von links nach rechts in die Tiefe springen!

B8: Nach links springen und sich am Abhang herunterlassen!

B9: – nach rechts

B11: – nach rechts

B12: Vorsicht Lava – Pfütze und Stichfalle! – nach rechts

B13: – nach oben

B14: Vor das Tor stellen und dreimal gegen die Decke springen, bis BP eingestürzt ist. – Vorsichtig ins nächste Bild hineingehen.

B15: Auf zweite TrP springen und auf die andere Seite hechten. Festhalten und hochziehen! – nach links

B16: Vorsicht Stichfalle! – nach oben

B17: Bonusflasche! Prost! – nach rechts

B18: Mit Laufsprung den rechten Rand erreichen und festhalten und hochziehen und durchs Tor gehen!

B19: Die BP zum Einsturz bringen! – nach oben

B20: ToP betätigen! – nach links

B21: Mit dem Skelett beim Kampf die Seiten wechseln, solange kämpfen bis Brücke einstürzt und sofort umdrehen und festhalten und hochziehen! (Die ersten vier Latten von links der Brücke stürzen nicht ein!)

B22: – nach links oben – Vorsicht Schußfalle!

B6: Sofort durchlaufen und

B4: Vorsicht Todesklinge! – nach links

B5: Links durch den Tunnel kriechen!

B6: Schwert einstecken und oben die BP zum Einsturz bringen! – nach oben

B7: Hexenkopf erledigen und BP zum Einsturz bringen! – nach oben

B8: Nach rechts springen, festhalten und hochziehen! – nach rechts

B9: Mit Laufsprung zur Bonusflasche springen! – herunterlassen

B5: – bis nach B14 wandern

B14: Vorsicht Todesklinge! – nach links

B15: Vom linken Rand herunterlassen!

B16: Nach rechts!

B18: Hexenkopf erledigen. Man kann zwischen zwei Ausgängen wählen, welchen man wählt ist jedoch egal. Doch um unsere Lösung weiter verfolgen zu können, sollte man den rechten Ausgang nehmen.

Sonstiges: BP=Bruchplatte, TrP = Trittplatte, ToP = Torplatte

Level 7: Old City 2

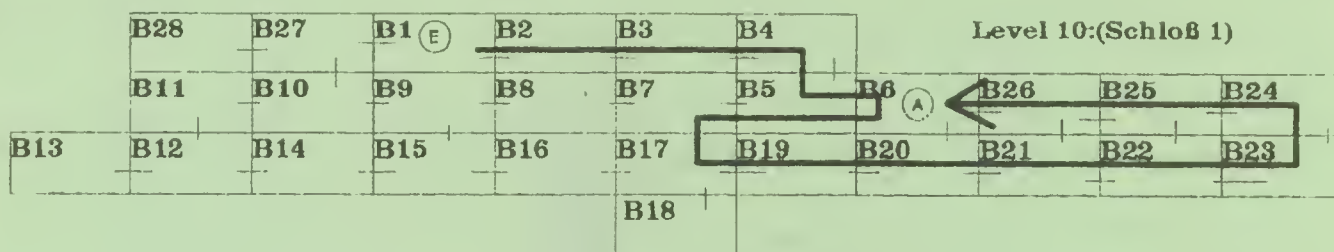
Bild 1: – nach links

B2: Durch Tunnel kriechen!

B3: Die BP zum Einsturz und runter!

B4: Hexenkopf erledigen und nach links!

B5: Hexenkopf erledigen und Bonusflasche trinken und zurück nach B2!



B2: ToP betätigen und jetzt durch Tor gehen!
 B3: Todesklinge! – nach links
 B7: Hexenkopf zerschmettern! – nach links
 B8: – nach oben (Hätte man

B14: Sofort umdrehen, springen und dann erst den Hexenkopf erledigen. – nach oben
 B15: – nach links
 B16: Hexenkopf! – nach links

B3: BP nicht zum Einsturz bringen! – am linken Rand herunterlassen
 B4: Nach links springen! – nach links

B5: Hexenkopf! – nach links
 B6: BP zum Einsturz bringen! – nach unten
 B7: – nach rechts
 B8: BP zum Einsturz bringen, damit das Tor offen bleibt! – nach rechts kriechen
 B9: Hexenkopf (Schwierig!), danach Bonusflasche trinken, ohne den ToP zu betätigen! – zurück nach B6

B6: – nach links
 B10: Vorsicht Schlangen! – nach links
 B11: Vorsicht Hexenkopf und Todesklinge! – nach links
 B12: Hexenkopf erledigen! – nach oben

B13: Hier bekommt man Papas Schwert und süße Träume! – nach links
 B14: Drei Hexenköpfe! – nach links
 B15: Drei Hexenköpfe! – nach links

B16: Drei Hexenköpfe! Ausgangs-ToP betätigen und zählt die Stufen!

B17: BP zum Einsturz bringen und wenn man mehr als eine Energieflasche hat, kann man sich herrunterlassen, sonst muß man obenrum gehen.

B18: – nach rechts
 B19: Vorsicht Todesklinge und Bruchplatten! Ausgangs-ToP betätigen! – zurück nach B18 und Tschüß!

B20: Schnell die Todesklinge

B4: Mit Laufsprung andere Seite erreichen und mit einfachen Sprung nach links ins nächste Bild.

B5: Einfacher Sprung! Mit Laufsprung ins nächste Bild!
 B6: Notfalls umdrehen und festhalten! Dann drei einfache Sprünge nach links und festhalten!

B7: Hochziehen und normaler Sprung nach links! Schließlich mit Laufsprung aufs Pferd springen in B8!

B8: Guter Ritt!

Level 10: Schloß 1

Der schwerere Weg führt zu einer Bonus-Flasche. Allerdings wenn man schon mehr als 9 Flaschen besitzt, sollte man den einfachen Weg nehmen (eingezeichnet!).

B1: Rechts!
 B2: 2 Wächter und dann nach rechts!

B4: Springen und die BP zum Einsturz bringen!

B5: Der Wächter sollte von der BP (B4) erschlagen worden sein.

B6: Hier befindet sich der Ausgang, jedoch ist dieser nur von der anderen Seite zu erreichen. Tor aufmachen (TorP rechts)!

Zurück nach Bild 5 und weiter!

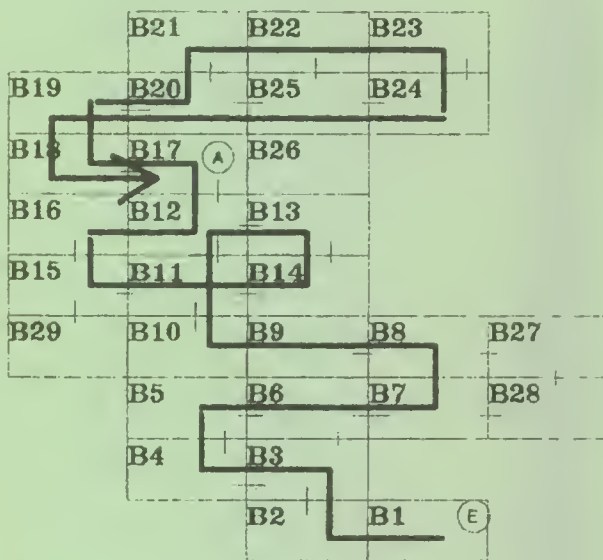
B7: Mit Laufsprung nach links springen und festhalten. Man landet in Bild 17.

B7: Hier muß man sich entscheiden, ob man zusätzlich die Bonus-Flasche (oben!) holt oder gleich zum Ausgang wandert (rechts!). Wächter!

B9: Durchlaufen!

B20: Schnell die Todesklinge

Level 11: (Schloß 2)



in Level 6 den linken Ausgang gewählt, wäre man von links gekommen!)

B9-B10: ToP betätigen und mit Anlauf in Bild 10 vom linken Rand nach rechts springen, festhalten, hochziehen. – nach links

B11: BP zum Einsturz bringen! – nach rechts

B12: Über die Schlangen springen und nach rechts kriechen (Todesklinge!).

B13: – nach oben

B17: BP zum Einsturz bringen und wenn man mehr als eine Energieflasche hat, kann man sich herrunterlassen, sonst muß man obenrum gehen.

B18: – nach rechts

B19: Vorsicht Todesklinge und Bruchplatten! Ausgangs-ToP betätigen! – zurück nach B18 und Tschüß!

Level 8: Old City 3

Bild 1: – nach links

B2: – nach unten

Level 9: Old City 4

Bild 1: – nach links

B2: Hexenkopf kaltmachen und mit Laufsprung nach links!

B3: Vorsicht Schlange! – nach links, aber unten lang

B4: Hexenkopf! – nach links

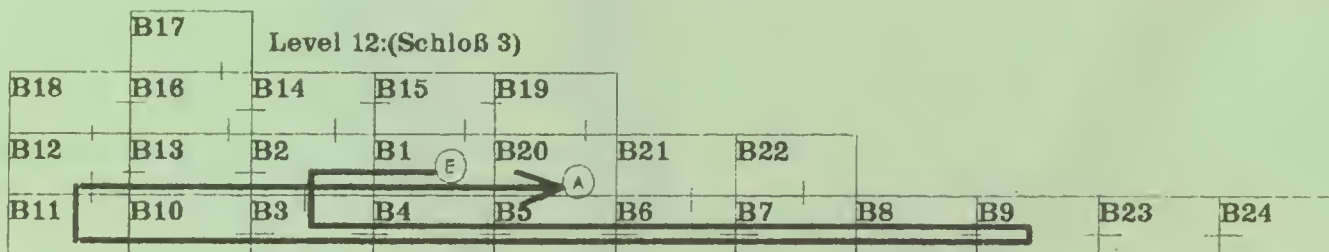
B5: Hexenkopf! – nach links

B6: Vorsicht Todesklinge! – nach links

B7: Zwei Hexenköpfe! – und zurück nach B3

B3: Jetzt keinen Fehler mehr machen und oben lang und links!

Level 12: (Schloß 3)



NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Medien u. d. Meer	L	Curse of Enchantment	(L P)	Final Fantasy Legend	A	King's Quest 3	L A	Heavy Seal	A	Rex Nebula	(L P)	Star Trek 25th Anniv.	(L P)
688 Attack Submarine	A	Curse of the Azure Bonds	(L P)	Fire Brigade	L P	King's Quest 4	(L P A)	Neuroancer	L P	Rings of Medusa	(L P)	Star Trek 5	A
7th Host	(L P)	Dagger of Ammon Ra	(L P)	Fish	L	King's Quest 5	(L P A)	New Zealand Story	(L P A)	Rise of the Dragon	A	Star Trek 6	A
Abandoned Places	L P	Dark Hall	(L P)	Fountain of Dreams	(L P)	King's Quest 6	L P	Ooze	L P	Roadwar 2000	A	Star Trek 7	A
Ad Lib Soundkarte	A	Day of the Viper	(L P)	Freddy Phurke	(L P)	Kingdoms of England	(L P)	Panzer Battles	A	Robot	L P	Star Trek 8	A
Adventure of Link	L P	Death Knights of Krynn	(L P)	Future Wars	(L P)	Knights of Legend	(L P)	Panzer Strike	A	Rommel	A	Star Trek 9	A
Autumn Ringer	A	Devilbird	(L P)	Galadriel's Domain	(L P)	Kult	(L P)	Pawn the	L	Russia	A	Star Trek 10	A
Alice in the Dark	(L P)	Discovers B. Am. Civ. War	(L P)	Gateway to the Sov. Front	(L P)	Land of the Living	(L P)	Personal Nightmare	L	Savage Empire	(L P)	Star Trek 11	A
Alternate Reality - City	(L P)	Defender of the Crown	(L P)	Gato	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 1	L	Schwarze Auge Das	(L P)	Star Trek 12	A
Alternate Reality - Dungeon	(L P)	Deja Vu	(L P)	Germany 1985	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 2	L	Secret of the Silver Blades	(L P)	Star Trek 13	A
Amazon-Guardians of Eden	(L P)	Deja Vu 2	(L P)	Gothburg	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 3	L	Sentinel (The)	A	Star Trek 14	A
Bad Blood	(L P)	Demons of the Winter	(L P)	Gothburg 2	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 4	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 15	A
Balance of Power 1990 Ed	(L P)	Digi Paint 3	(L P)	Gold Rush	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 5	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 16	A
Bone of the Cosmic Forge	(L P)	Drachen von Löss	(L P)	Gold Rush 2	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 6	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 17	A
Bard's Tale 1	L P	Dragon Wars	(L P)	Guilford of Thieves	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 7	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 18	A
Bard's Tale 2	L P	Dragon's Breath	(L P)	Gunship	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 8	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 19	A
Bard's Tale 3	L P	Dragon's Lair	(L P)	Heart of China	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 9	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 20	A
Battle of Anzietum	(L P)	Druckhosen	(L P)	Heimfall	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 10	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 21	A
Battle of Anzietum	(L P)	Dungeon Master	(L P)	Hellwood	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 11	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 22	A
Battles of Napoleon	(L P)	Eco Quest	(L P)	Hero's Quest	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 12	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 23	A
Battlech	(L P)	Elite (nur Amiga/ST)	(L P)	Hillstar	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 13	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 24	A
Black Cauldron	(L P)	Elvira 1 (auch L 64)	(L P)	Holiday Market	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 14	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 25	A
Blackdew	(L P)	Elvira 2	(L P)	Hook	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 15	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 26	A
Bubble Ghost	(L P)	Empire of the Minies	(L P)	Imperium Galactum	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 16	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 27	A
Back Rogers	(L P)	Eric the Voodoo	(L P)	Indiana Jones 3	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 17	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 28	A
Cadaver	(L P)	Europe Abaze	(L P)	Indiana Jones 4	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 18	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 29	A
Carrier Command	(L P)	Eternam	(L P)	Inspector X	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 19	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 30	A
Champions of Krynn	(L P)	Eye of the Beholder 1	(L P)	Ji come from the Desert	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 20	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 31	A
Chaos Strikes Back	(L P)	Eye of the Beholder 2	(L P)	Jai	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 21	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 32	A
Chrono Quest 1	(L P)	Eye of the Beholder 3	(L P)	Jones in the Fast Lane	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 22	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 33	A
Chrono Quest 2	(L P)	F-14 Tomcat	(L P)	Katzenjammer	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 23	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 34	A
Codename: Itemon	(L P)	F-15 Strike Eagle 2	(L P)	Kathedral Die	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 24	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 35	A
Colonel's Bequest	(L P)	Fairy Tale Adventure	(L P)	King Arthur	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 25	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 36	A
Conquests of the Longbow	(L P)	Fantasy Quest	(L P)	King's Quest 1	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 26	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 37	A
		Fantasy Quest 2	(L P)	King's Quest 2	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 27	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 38	A
		Fantasy Quest 3	(L P)	King's Quest 3	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 28	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 39	A
		Fantasy Quest 4	(L P)	King's Quest 4	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 29	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 40	A
		Fantasy Quest 5	(L P)	King's Quest 5	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 30	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 41	A
		Fantasy Quest 6	(L P)	King's Quest 6	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 31	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 42	A
		Fantasy Quest 7	(L P)	King's Quest 7	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 32	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 43	A
		Fantasy Quest 8	(L P)	King's Quest 8	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 33	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 44	A
		Fantasy Quest 9	(L P)	King's Quest 9	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 34	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 45	A
		Fantasy Quest 10	(L P)	King's Quest 10	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 35	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 46	A
		Fantasy Quest 11	(L P)	King's Quest 11	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 36	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 47	A
		Fantasy Quest 12	(L P)	King's Quest 12	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 37	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 48	A
		Fantasy Quest 13	(L P)	King's Quest 13	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 38	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 49	A
		Fantasy Quest 14	(L P)	King's Quest 14	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 39	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 50	A
		Fantasy Quest 15	(L P)	King's Quest 15	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 40	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 51	A
		Fantasy Quest 16	(L P)	King's Quest 16	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 41	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 52	A
		Fantasy Quest 17	(L P)	King's Quest 17	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 42	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 53	A
		Fantasy Quest 18	(L P)	King's Quest 18	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 43	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 54	A
		Fantasy Quest 19	(L P)	King's Quest 19	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 44	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 55	A
		Fantasy Quest 20	(L P)	King's Quest 20	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 45	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 56	A
		Fantasy Quest 21	(L P)	King's Quest 21	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 46	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 57	A
		Fantasy Quest 22	(L P)	King's Quest 22	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 47	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 58	A
		Fantasy Quest 23	(L P)	King's Quest 23	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 48	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 59	A
		Fantasy Quest 24	(L P)	King's Quest 24	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 49	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 60	A
		Fantasy Quest 25	(L P)	King's Quest 25	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 50	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 61	A
		Fantasy Quest 26	(L P)	King's Quest 26	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 51	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 62	A
		Fantasy Quest 27	(L P)	King's Quest 27	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 52	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 63	A
		Fantasy Quest 28	(L P)	King's Quest 28	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 53	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 64	A
		Fantasy Quest 29	(L P)	King's Quest 29	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 54	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 65	A
		Fantasy Quest 30	(L P)	King's Quest 30	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 55	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 66	A
		Fantasy Quest 31	(L P)	King's Quest 31	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 56	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 67	A
		Fantasy Quest 32	(L P)	King's Quest 32	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 57	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 68	A
		Fantasy Quest 33	(L P)	King's Quest 33	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 58	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 69	A
		Fantasy Quest 34	(L P)	King's Quest 34	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 59	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 70	A
		Fantasy Quest 35	(L P)	King's Quest 35	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 60	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 71	A
		Fantasy Quest 36	(L P)	King's Quest 36	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 61	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 72	A
		Fantasy Quest 37	(L P)	King's Quest 37	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 62	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 73	A
		Fantasy Quest 38	(L P)	King's Quest 38	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 63	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 74	A
		Fantasy Quest 39	(L P)	King's Quest 39	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 64	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 75	A
		Fantasy Quest 40	(L P)	King's Quest 40	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 65	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 76	A
		Fantasy Quest 41	(L P)	King's Quest 41	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 66	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 77	A
		Fantasy Quest 42	(L P)	King's Quest 42	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 67	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 78	A
		Fantasy Quest 43	(L P)	King's Quest 43	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 68	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 79	A
		Fantasy Quest 44	(L P)	King's Quest 44	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 69	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 80	A
		Fantasy Quest 45	(L P)	King's Quest 45	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 70	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 81	A
		Fantasy Quest 46	(L P)	King's Quest 46	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 71	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 82	A
		Fantasy Quest 47	(L P)	King's Quest 47	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 72	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 83	A
		Fantasy Quest 48	(L P)	King's Quest 48	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 73	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 84	A
		Fantasy Quest 49	(L P)	King's Quest 49	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 74	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 85	A
		Fantasy Quest 50	(L P)	King's Quest 50	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 75	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 86	A
		Fantasy Quest 51	(L P)	King's Quest 51	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 76	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 87	A
		Fantasy Quest 52	(L P)	King's Quest 52	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 77	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 88	A
		Fantasy Quest 53	(L P)	King's Quest 53	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 78	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 89	A
		Fantasy Quest 54	(L P)	King's Quest 54	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 79	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 90	A
		Fantasy Quest 55	(L P)	King's Quest 55	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 80	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 91	A
		Fantasy Quest 56	(L P)	King's Quest 56	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 81	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 92	A
		Fantasy Quest 57	(L P)	King's Quest 57	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 82	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 93	A
		Fantasy Quest 58	(L P)	King's Quest 58	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 83	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 94	A
		Fantasy Quest 59	(L P)	King's Quest 59	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 84	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 95	A
		Fantasy Quest 60	(L P)	King's Quest 60	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 85	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 96	A
		Fantasy Quest 61	(L P)	King's Quest 61	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 86	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 97	A
		Fantasy Quest 62	(L P)	King's Quest 62	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 87	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 98	A
		Fantasy Quest 63	(L P)	King's Quest 63	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 88	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 99	A
		Fantasy Quest 64	(L P)	King's Quest 64	(L P)	Legend of the Blackswan	(L P)	Phantasy Star 89	L	Sentinel World (Paragon)	(L P)	Star Trek 100	A

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (da) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dv)

1 SYNDICATE PC dv 94,95 AM dv 79,95

2 X-WING PC da 94,95 PC da 69,95 AM da 69,95

3 PINBALL DREAMS PC da 69,95 AM da 69,95

4. MANIAC MANSION 2 dv 99,95

5. INDIANA JONES 4 dv 89,95

6. STRIKE COMMANDER da 99,95

7. DUNE 2 da 69,95

8. EISHOCKEY MANAGER dv 89,95

9. PATRIZIER der dv 79,95

10. LEMMINGS 2 - THE TRIBES da 79,95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an Videospielen. Fordern Sie es noch heute an - natürlich kostenlos oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

Frank Heidak

A M I G A		In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (da) oder komplett deutsch (dv)		I B M - P C		AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS	
1869 dv	79.95	lotus compilation (1 2 3) da	69.95	a train construction set dv	49.95	microprose (1) grand prix da	99.95
a train dv	99.95	lotus of the temptress dv	79.95	a train dv	99.95	might & magic 5 dv	99.95
aribus 320 as edition da	99.95	m1 tank platoon da	79.95	aces of the pacific edition da	94.95	might & magic 4 dv	89.95
ambrosia da	84.95	maniac mansion dv	69.95	aribus a 320-europa da	99.95	monkey island 2 dv	89.95
another world da	69.95	microprose grand prix f. 1 da	84.95	alone in the dark dv	94.95	patriot der dv	79.95
b 17 flying fortress da	84.95	might & magic 3 dv	79.95	bethesda at crandon dv	99.95	pinball dreams da	69.95
battleisle data disk 2 dv	54.95	monkey island 1 dv	79.95	beyond the rainbow prof. 2 0 dv	99.95	populous 2 da	84.95
battlelord (cont. file+data) dv	79.95	monkey island 2 dv	79.95	burning steel dv	94.95	prince of persia 2 da	84.95
battle blows da	74.95	one step beyond da	59.95	buzz aldrins race into space da	99.95	regnum dv	99.95
bundesliga manager prof. 2 0 dv	79.95	patriot der dv	79.95	civilization dv	99.95	railroad tycoon deluxe da	94.95
campaign dv	74.95	penthouse hot numbers da	44.95	comanche da	94.95	schwarze auge das dv	89.95
chaos engine da	64.95	pgs golf plus da	79.95	comanche mission disk 1 dv	59.95	sensible soccer da	74.95
civilization dv	84.95	pinball fantasies da	69.95	dune 2 da	79.95	shadow of the comet dv	99.95
colossus chess x da	49.95	pirates 1 da	69.95	hockey manager da	94.95	silent service 2 da	84.95
creatures 2 da	69.95	populous 2 da	79.95	eye of the beholder 1 dv	79.95	sim life dv	94.95
curse of enchirion dv	89.95	premier manager da	69.95	eye of the beholder 2 dv	79.95	space hawk da	99.95
desert strike da	59.95	rome ad 92 dv	74.95	foafon 3 D (msdos 5.01) da	99.95	space quest 5 dv	89.95
dragon wars dv	59.95	schwarze auge 1 mb vers. dv	109.95	fields of glory da	109.95	spaceward holt for windows dv	89.95
dune 2 da	69.95	shadowlands da	79.95	flashback da	84.95	star trek 25th anniversary dv	94.95
dune dv	79.95	silent service 2 da	84.95	friendly phantoms dv	99.95	strike commander da	49.95
eye of the beholder 1 dv	79.95	sim city de luxe da	74.95	gods da	79.95	strike speech pack da	99.95
eye of the beholder 2 dv	84.95	sim earth dv	84.95	gunship 2000 da	99.95	syndicate dv	94.95
f 15 strike eagle 2 da	84.95	sim life dv	99.95	hushy line dv	89.95	task force 1942 da	104.95
fofe gates of dawn dv	79.95	soccer kid da	79.95	inco dv	99.95	temno da	94.95
fire & ice da	74.95	space cascade incl. mission d. da	79.95	indiana jones 3 adv. vgo dv	89.95	transarcia dv	69.95
flashback dv	69.95	space legends dv	84.95	indiana jones 4 dv	89.95	twilight 2000 dv	99.95
goal dv	69.95	starbyte collection no. 2 dv	79.95	kungs quest 6 dv	99.95	ultima 7 - serpent isle da	99.95
goblins 2 dv	79.95	streetfighter 2 da	74.95	leather goddesses phobos 2 dv	99.95	ultima 7-die schwarze plorte dv	104.95
gunship 2000 da	89.95	tennis cup 2 da	69.95	legend the dv	109.95	ultima trilogy 2 (4,5,6) da	89.95
hamball da	84.95	their finest hour da	74.95	legacy of kyronia dv	74.95	ultima underworld 2 dv	89.95
history line 1914-1918 dv	89.95	transarcia da	69.95	lemmings 2 - the tribes dv	89.95	well street manager da	84.95
indiana jones 3 adventure dv	67.95	ultima 5 da	79.95	links golf 386 da	99.95	whales voyage dv	94.95
junction dv	94.95	ultima 6 classic da	49.95	lost lies sherlock holmes dv	94.95	wing comm. 2 speech disk da	49.95
legends of valour dv	94.95	walker da	74.95	lost vikings the dv	94.95	wing commander 1 deluxe da	104.95
lemmings 2 - the tribes da	79.95	ween dv	79.95	maniac mansion 2 dv	99.95	wing commander 2 dv	94.95
lemmings da	69.95	whales voyage dv	74.95	maniac mansion dv	69.95	wing commander academy da	84.95
lionheart da	69.95	wing commander 1 dv	89.95	maria wird verweist dv	89.95	wizardry 7 crusaders d. sav dv	99.95
lost vikings dv	84.95	zok mc kracken da	69.95	michael jordan in flight da	89.95	x-wing da	94.95

ANKÜNDIGUNGEN

Der Erscheinungsmonat steht vor dem Namen

AMIGA

1093 a-train construction set dv	49.95
1093 atac da	84.95
1093 links boys bay hill club US	49.95
1093 links krus hyatt darado US	49.95
1093 links krus pinelhurst US	49.95
1093 prophecy of the shadow dv	84.95
1093 space hawk da	89.95
1093 war in the gulf dv	84.95
1093 wizardry 7 US	94.95

IBM-PC 3.5

1093 abandoned places 2 da	94.95
1093 acas over europe dv	94.95
1093 burning steel editor US	44.95
1093 cyberace dv	94.95
1093 demomake da	94.95
1093 eye of the beholder 3 dv	94.95
1093 flugsimulator 5 US	134.95
1093 h-s scenery new york US	84.95
1093 h-s scenery paris US	84.95
1093 lands of lore dv	79.95
1093 nick faldio golf dv	94.95
1093 pirates gold US	94.95
1093 pirates gold dv	109.95
1093 return of the phantom dv	109.95
1093 seed team da	94.95
1093 speechcraft aspect of vol. dv	89.95
1093 spekum US	84.95
1093 streetfighter 2 da	79.95
1093 v for victory 3 da	94.95
1093 warlords 2 US	94.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM pro Titel überprüfen wir Ihre Spielkarte und versenden das Ergebnis gratis.

SONDERANGEBOTE

AMIGA

captain planet da	29.95
continental circus da	19.95
disappearing US	19.95
disrupter da	39.95
enchanted US	29.95
hunter da	39.95
olympiad collection US	29.95
waterford da	19.95

IBM-PC 3.5

centurion defender of name da	34.95
colossus chess x da	19.95
foxy tale adventure US	29.95
genghis khon da	19.95
magnum island dv	19.95
nicks picks US	24.95
olympiad collection US	29.95
poa tennis simulator da	34.95
railroad tycoon US	39.95
the baseball 2000 da	29.95
serve and volley US	29.95
strip poker deluxe US	19.95
swell p 38 US	39.95
swell p 80 US	39.95
troke action 5 US	39.95

IBM-PC 5.25

battlefield 2 da	39.95
bill budge's pinball constr. US	29.95
gill championship football US	19.95
impermum da	34.95
king of chicago US	19.95
olympiad collection US	29.95
pole position US	19.95
savage empire the US	39.95

IBM-PC SOUND

Original Sound Blaster von Creative Tech.

cd-rom drive phobos 205	PC 359.95
cd-rom upgrade für sbpro+sb16	PC 599.95
roland midsound 2000 sb	PC 899.95
roland sct 1 bundle	PC 899.95
sound blaster v 2 0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cs chips	PC 49.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
soundblaster m64 kit	PC 94.95
sound blaster p4 + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 cd-rom kit	PC 1449.95
sound blaster 16 asp	PC 499.95
wave blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

aktiv-basen no name	Paar 29.95
aktiv-basen am 2s	Paar 49.95
diskettenbox 3.5	14.95
diskettenbox 5.25	14.95
joystick graves analog pro	PC 94.95
joystick graves schwarz	PC 84.95
joystick graves transparent	PC 94.95
joystick manix deck	AM 59.95
joystick manix twee	AM 49.95
joystick thrustmaster lcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
joystick thrustmaster rudder pedals	PC 289.95
joystick turbo toaster sv227	PC 39.95
joystick turbo mit 10 spielen	AM 64.95
maus org. microsoft vs 232	PC 89.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 1 mb ad600	AM 99.95
speicher 512 kb ad500 + uhr	AM 59.95

überwinden, damit man den anlaufenden Wächter hinter sich lassen kann.

- B21+B22: Durchlaufen!
- B23: Wächter ausschalten, dann nach oben!
- B24: Links!
- B25: 3 Wächter und weiter links!
- B26: Durchlaufen und Springen!
- B6: Und Tschüß!!!

Level 11: Schloß 2

- Bild 1: – nach links
- B2: Über Torplatte laufen! – nach oben
- B3: – nach links
- B4: Vorsicht Stichfalle! Die Deckenplatte zum Einsturz bringen und nach oben!
- B5: Torplatte betätigen! – nach rechts
- B6: Mit Laufsprung zur anderen Seite! – nach rechts

B19: Vorsicht Todesklinge! – nach rechts

B20: Deckenplatte zum Einsturz bringen und nach oben!

- B21: – nach rechts
- B22: – nach rechts
- B23: – unten links runterlassen

B24: Dreimal nach oben springen und zurück nach B23!
B23: – oben runterlassen
B24: Sofort nach rechts laufen und durchs Loch fallen lassen! Ausgangs – ToP betätigen und kriechend nach links!

B25: Mit Laufsprung von der BP springen, festhalten, hochziehen und warten bis das Tor auf ist. – zurück nach B17 und Tschüß!

Level 12: Schloß 3

- Bild 1: – nach links

(Gegner wird durch BP erschlagen.) – nach rechts kriechen

B6-B7: – rechts durchlaufen

B7: Unten rechts ToP betätigen und nach rechts springen!

B8: Ausgangs – ToP betätigen und vom grünen Trank trinken und zurück nach B3! – Vorsicht Stichfalle und Torzuplatte

B3: – nach links
B10: Gegner zwischen Todesklingen töten (Schwer!) und nach links kriechen

B11: Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

B12: – nach rechts

B13: – nach rechts oben

B2: Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

B14: – nach rechts

B15: BP zum Einsturz bringen! – sich herunterlassen

B1: – nach rechts

B20: Auf Wiedersehen

ToP in B4 fallen! – nach links oben

B6: Mit Laufsprung zur anderen Seite springen! – nach links

B7-B12: Jetzt folgen zahlreiche Gegner, bis B12 durchschlagen und den Abgrund in B10 mit Laufsprung überwinden!

B12: Gegner erledigen! Zur blauen Flamme springen und wieder zurück nach B9!

B9: Hier sollte jetzt das Ausgangs-Tor durch wunderbare Weise offen sein. Fertig!

Level 14: Turm

Bild 1: Sich am rechten Rand herunterlassen!

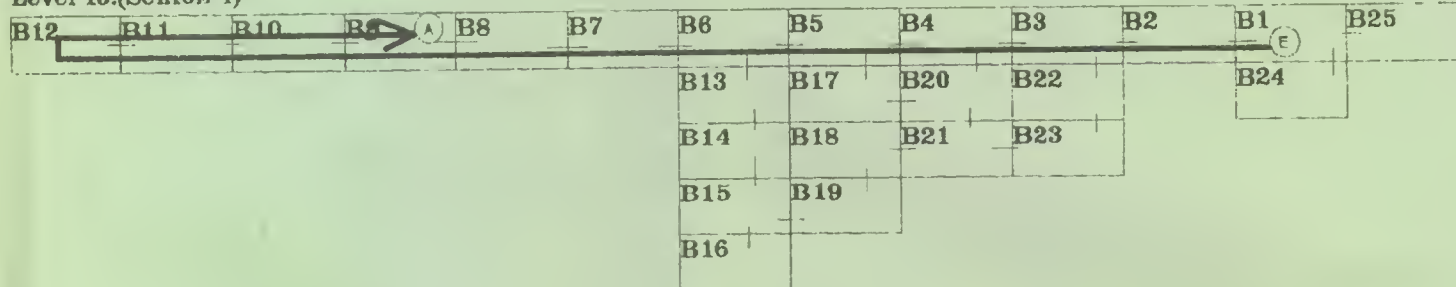
B2: – nach links

B3: Das Duell beginnt!

Level 15: Finale

Bild 1: Wenn man schon elf

Level 13: (Schloß 4)



B7: Vorsicht Falle! Erste Bruchplatte zum Einsturz bringen, auf mittleren Sockel klettern, auf den rechten Rand stellen und gegen die Decke springen, man sollte während das Tor zufällt hineinfallen. TrP mit Sprung überwinden und Bonusflasche trinken. Hochziehen und nach links springen! – nach oben

B8: rechts die Torplatte betätigen und schnell nach links!

B9: Mit Laufsprung nach links und durchs Tor zwengen!

B10: – nach oben

B11: Bruchplatte zum Einsturz bringen und nach oben!

B12: – nach rechts

B13: ToP betätigen und sich am Rand herunterlassen!

B14: – nach links springen!

B15: Mit Laufsprung durchs Tor und weiter nach links!

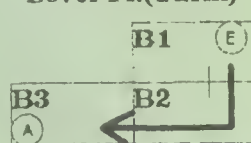
B16: Zahlreiche Gegner! – nach oben rechts

B12: Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

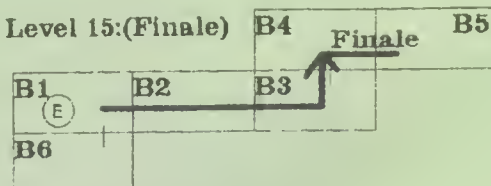
B17: Rechts die ToP betätigen und nach links!

B18: Ein Gegner und die linke Deckenplatte zum Einsturz bringen! – nach oben

Level 14: (Turm)



Level 15: (Finale)



(E) Eingang oder Startpunkt

(A) Ausgang oder Zielpunkt

B2: Über ToP springen und links herunterlassen!

B3: Herunterlassen und nach rechts ohne die ToP zu betätigen!

B4: – nach rechts

B5: Zweimal gegen die Decke springen und in der Mitte auf anlaufenden Gegner warten, schließlich noch einmal gegen die Decke springen.

Level 13: Schloß 4

Bild 1: BP zum Einsturz bringen! – nach links

B2: – nach links kriechen

B3: Fünf Gegner bezwingen!

– nach links

B4: Weitere Gegner folgen!

– nach links

B5: Der von rechts kommenden Gegner am Bildschirmrand bekämpfen, er muß auf der

oder mehr Lebenspunkte gesammelt hat, sollte man sich zum Flammenschatten machen und nach rechts gehen, sonst muß man bei der Spinne (B6) gegen zwei stehts wiederkehrenden Gegner um Bonus-Flaschen kämpfen!

B2: Am rechten Rand ins nächste Bild springen!

B3: Drei von den vier Spiegelbildern zerstören! – nach oben

B4-B5: Den Final-Gegner findet man in B5. Man muß den Gegner verfolgen, bis man in soweit eingeholt hat, daß man gegen ihn einen Feuerball werfen kann. (Man hat nur einen Versuch!)

Und wenn das Prinzenpaar nicht gestorben ist, dann leben sie noch im dritten Teil! Wollen wir zumindest hoffen.

Videospieletips

TIP DES MONATS

Mortal Kombat (Super NES)

Richard Höfter aus Baldham war der erste unter den vielen Einsendern und präsentiert Euch nun sämtliche Special Moves der Acclaim-Eisenbeißer, die im Handbuch leider nur ansatzweise beschrieben werden. Die Special Moves beziehen sich auf den Kämpfer, wenn er links vom Gegner steht. Ansonsten vertauschen sich die Seiten logischerweise.

FIGHTER	SPECIAL MOVE	FINISHING MOVE	FIREBALL
JOHNNY CAGÉ	Shadow Kick: ←, →+Low Kick	Heart Smasher: →, →, →+High Punch	Flame Blast: ←, →+Low Punch Package Check: Block+Low Punch
KANO	Cannonball: Block+ 360°Vorwärts-Drehung	Bowels Extraction: ←, ←, ↓, ↓, →+Low Punch	Spinning Blade: Block+←, →
RAYDEN	Flying Thunderbolt: ←, ←, →	High Voltage Punch: →, →, ←, ←, ←+High Punch	Raydentricity: ↘+Low Punch Teleport: ↓, ↑
LIU KANG	Flying Kick: →, →+High Kick	Spin Uppercut: Block+360°Vorwärts-Drehung	Flame Bolt: →, →+High Punch
SCORPION	Harpoon: ←, ←+Low Punch	Fire Mask: Block+↑, ↑	Teleport: ↙+High Punch
SUB-ZERO	Deep Freeze: ↘+Low Punch	Ice Crasher: →, ↓, →+High Punch	Power Slide: ←+Low Punch+ Low Kick+Block
SONYA	Leg Throw: Block+↓+ Low Punch+Low Kick	Fire Flame: →, →, ←, ←+Block	Energy Wave: ←, ←+Low Punch Flying Punch: →, ←+High Punch
Alle	Head-Blow: High Punch Knee: Low/High Kick Throw: Low Punch Roundhouse Kick: ←+High Kick Foot Sweep: ←+Low Kick		Nahattacken



Jurassic Park (Mega Drive)

Thomas Postler aus Amberg erspielte sich alle Paßwörter zur Mega-Drive-Umsetzung des Chrichton-Buchs. Hier sind sie:

Level 2: 21SCJO1J
Level 3: 4RUM305R
Level 4: 6VVVJO5R
Level 5: 8VVVM69A
Level 6: AVVV969V
Level 7: CVSNS497

Super Mario Allstars (Super NES)

Hier folgt der zweite Teil der Komplettlösung zum Latzhosenfetter *Super Mario Allstars* von Tobias W. Reich aus München.

Super Mario Bros. 3

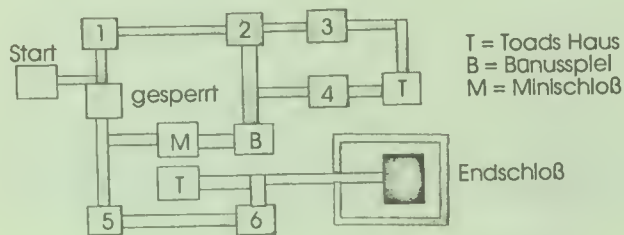
Wer sich nun langsam mit dem Mario-Prinzip angefreundet hat und denkt, daß er für eine echte Herausforderung bereits gewappnet ist, der kann sich an das Meisterstück der Super Mario Collection, Mario 3, wagen. Das Spiel ist in acht Welten unterteilt, welche wiederum in unterschiedlich viele Level unterteilt sind. Weiter gibt es am Ende einer jeden Welt ein Luftschloß, in dem es den Endgegner zu besiegen gilt und jede Menge weitere Stufen, wie z.B. Minischlösser, die nach erfolgreicher Beendigung ein naheliegendes Schloß (eines mit Schlüsselloch) aufbrechen, herumwandernde

Gegner, die besonders leckere Extras verbergen und Bonus-spiele, in denen der Spieler eine Menge Extraleben ergattern kann, um nur einige Beispiele zu nennen. Die Warpzonen in diesem Spiel werden durch Flöten repräsentiert, die dem alten Big-N-Fan bereits aus Zelda ein Begriff sein sollten. Um diese jedoch zu finden, wird jedoch viel Glück benötigt (oder ein Blick in meinen *Players' Guide*). Spielt man einen bestimmten Level besonders gut durch, erscheint des öfteren irgendwo auf der Karte ein weiteres Bonus-spiel, das man nach Möglichkeit nicht außer acht lassen sollte. Am Ende eines jeden Levels, bekommt der Spieler eine Karte mit einem Symbol. Bei drei Symbolen erhält man eine Portion Extraleben, vorausgesetzt, man hat drei gleiche Karten ergattert, wobei folgender Trick recht nützlich sein könnte: Läuft man am Ende einer jeden Stufe mit gleicher Geschwindigkeit in den Bonus-block, so erhält man zumeist automatisch immer dieselbe Karte!

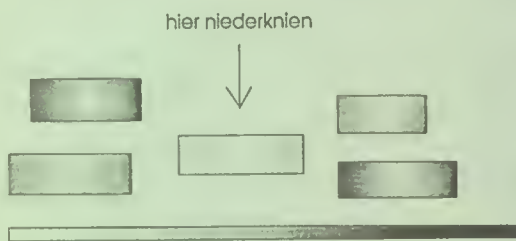
World 1:

Zu Beginn der ersten Welt hat man keine andere Alternative, als den ersten Level zu betreten, in dem es folgendes zu beachten gilt: Um einige wichtige Extras, wie z.B. das erste Blatt, welches Mario das Fliegen ermöglicht, zu finden, muß man sich einen Schildkrötenpanzer schnappen und diesen gegen ein am Boden stehendes Fragezeichen feuern. Man sollte sich diese Methode gut merken, da sie einem noch häufiger von Nutzen sein könnte (einmal wird sie sogar benötigt, um einen Level zu beenden). Wer die Eigenschaft des Fliegens erhalten hat, sollte sie sofort ausprobieren, da sich in dieser Stufe einige Plattformen mit Coins befinden, die, sofern man sie findet, einen vor den meisten Monstern bewahren kann. Der Spieler, der Mario 3 zum ersten Mal spielt, sollte beachten, daß die Blumen in diesem Spiel in alle

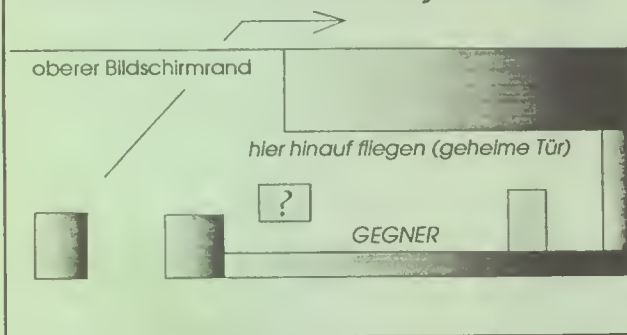
Mario 3 World 1 incl. Legende



Mario 3 World 1 Level 3 (1.Flöte)



Mario 3 World 1 Minischloß (2.Flöte)



Himmelsrichtungen Feuer speien können! Im zweiten Level dieser Welt findet man jede Menge Sprungbretter in Form von Notenzeichen, die man auf keinen Fall außer acht lassen sollte, da sich oft Extras aller Art in diesen Steinen verstecken! Hat man auch diesen Level heil überstanden, hat man die Wahl, seinen Weg nach unten zu einem Bonusspiel oder nach rechts zu Level 3 fortzusetzen. Weshalb sich an dieser Stelle der Weg nach rechts empfiehlt, erfährt man weiter unten im Text. Einen ganz neuen Weggefährten lernt man im kommenden Level kennen, nämlich kleine gepanzerte Schildkröten, die stetig mit zwei Boomerangs um sich werfen. Von diesen eher weniger lustigen Gesellen sollte man sich allerdings nicht den Tag versauen lassen und seinen Weg in Level 3 bis zur skizzierten Stelle fortsetzen, wo man sich in der Mitte der weißen Plattform so lange niederkniet, bis Mario in die hintere Bildschirmenebene fällt, wo er am Ende einen alten Bekann-

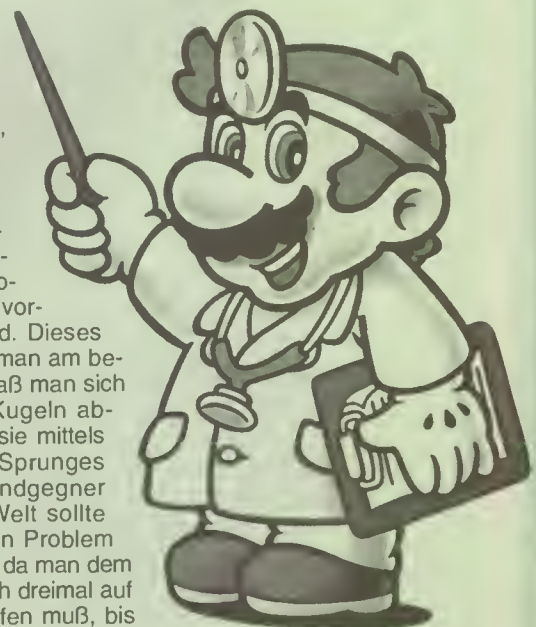
ten, nämlich Toad, trifft, von dem der Spieler seine erste Flöte erhält, die Mario, falls sie angewendet wird, in eine Warpzone bringt. Wo diese erste Kostbarkeit am besten angewendet wird, werde ich später verraten. In Level 4 sollte man besonders vorsichtig spielen, da hier der Bildschirm unauffällig nach rechts scrollt und so Mario automatisch auf das nächste Loch zutreibt. Alles, was in dieser Situation bleibt, ist ein Sprung auf eine der fahrenden Plattformen, die jedoch schon bei der leisesten Berührung in die Tiefe stürzen. Im weiteren wäre zu diesem Level zu sagen, daß man alle möglichen normalen Steine ankicken sollte (mit Schwanz oder Panzer), um etwaige Extras oder 1ups freizulegen. Am Ende des Levels sollte man seine dritte Karte und damit eine hoffentlich große Menge Extraleben erhalten! Was nun folgt, ist das erste Minischloß, in dem man, vorausgesetzt man folgt der Skizze, seine zweite Flöte erhalten kann! Der Nachteil an dieser Prozedur ist,

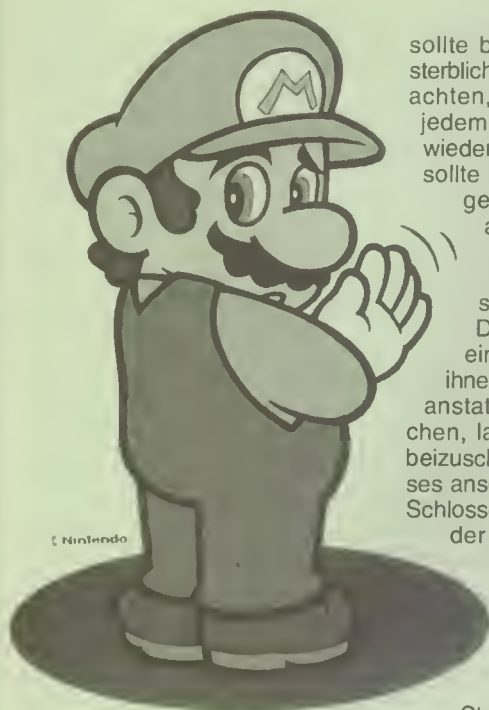
daß man das Minischloß nicht normal beenden kann und somit das Schloß (für Schlüssel) ein Eckchen weiter oben nicht aufbricht, was aber dem Leben auch keinen Abbruch tut. Die folgende Höhle, Level 5, ist eigentlich recht einfach, beachtet man diese zwei Regeln: Erstens machen die Blumen aus kopfstehenden Röhren keinen Halt vor Mario, selbst wenn dieser genau darunter steht und zweitens sollte man nach Möglichkeit immer oben gehen, um diesen Level so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Nun ist auch das Endschloß nicht mehr weit, das einzige was Mario noch davon trennt ist, ist ein recht simpler Level und ein Bonusspiel mit Toad. Zu Level 6 gibt es eigentlich nichts weiter zu sagen, als daß man als Anfänger besonders auf die fahrenden Plattformen achten sollte und nicht allzu unbesorgt in das Bonusymbol am Ende des Levels laufen sollte, da einen genau unter besagtem Symbol noch ein letzter Gegner erwartet, der Mario wohl nur allzu gerne den Garaus machen würde. Wer nach dem folgenden beweglichen Gegner nicht allzu schlecht gespielt hat, dem sollte auf der Stelle, wo einst Level 6 seine Heimat gefunden hatte, ein weiteres Bonusspiel mit Toad erscheinen, nämlich eine Memory Variante, zu der man am besten meine Skizze zu Rate ziehen sollte. Der letzte Level einer jeden Welt besteht, wie bereits gesagt, aus einem Luftschiff, an dessen Ende ein Endgegner auf Mario wartet. Das Gefährliche an genau diesen Stufen sind nicht etwa die Kannonenkugeln, die Mario horizontal, vertikal und diagonal um die Ohren fliegen, sondern, daß sich das Luftschiff auf und ab bewegt, wodurch die Flugbahnen der Kannonenkugeln nicht vorherzusehen sind. Dieses Manko umgeht man am besten dadurch, daß man sich nicht vor den Kugeln abduckt, sondern sie mittels eines hohen Sprunges umgeht! Der Endgegner dieser ersten Welt sollte nun wirklich kein Problem mehr darstellen, da man dem Burschen einfach dreimal auf den Buckel hupfen muß, bis auch er freiwillig seinen Löffel

abgibt und der König des Landes seine ursprüngliche Form wieder hat. Mario erhält darauf von der Prinzessin einen Bonusgegenstand, den man allerdings nicht unbedingt im nächst besten Level verschwenden sollte! Wer nun zu Beginn der zweiten Welt seine erste Flöte anwendet, sich nach Welt 7 teleportieren läßt und dort die zweite Flöte anwendet, befindet sich in der letzten achten Welt des Spieles und darf somit ein ganz schönes Stück weiter unten weiterlesen!

World 2:

Wiederum hat der Spieler zu Beginn dieser Welt keine andere Wahl als Level 1 zu spielen, der in etwa folgendermaßen anläuft: Wer gleich zu Anfang dieses Levels nach oben fliegt, wird auf eine eingemauerte Röhre stoßen, die Mario, falls sie benutzt wird, direkt zum Ende des Levels transportiert. Um die Steine, die um die Röhre herum platziert sind, wegzuschlagen, muß man einfacherweise von unten dagegen fliegen. Wer freiwillig oder gezwungenermaßen den normalen Weg auf dem Boden der Tatsachen (bzw. der Monster) wählt, sollte besonders auf eine supergemeine Gattung von Gegnern achten, nämlich auf ganz gewöhnliche Steine, die urplötzlich zum Leben erwachen und wie wahnsinnig hinter Mario herjagen. Zugegeben: Ein Sprung auf den Deckel und die Dinger sind hinüber, aber gemein sind sie beim ersten Mal trotzdem! Am Ende dieses Levels sollte man wiederum darauf achten, daß





sollte besonders auf die unsterblichen Schildkrötenskelette achten, die hartnäckig nach jedem Sprung auf die Rübe wieder aufstehen. Ansonsten sollte man nur noch auf die gezackten Steinklötze achten, die immer genau dann von der Decke fallen, wenn sich Mario ihnen nähert. Das Beste sollte es sein, einfach mit Anlauf unter ihnen hindurch zu springen, anstatt sich darin zu versuchen, langsam an ihnen vorbeizuschleichen. Am Ende dieses Ansonsten recht einfachen Schlosses erwartet einen dann der Standardgegner von Mario 3, ein kleiner armeschwinger Wichtel, dem es gilt, auf den Kopf zu springen, worauf dieser seine

kurze Zeit jagt und wieder Ruhe gibt. Diese Prozedur wiederholt man noch zweimal, und schon gehört auch dieses Monstrum der Mario-Geschichte an! Wer das Minischloß erfolgreich hinter sich gebracht hat, der kann sich nun, bevor

um ihm seine Hot Pants anzurösten! Wer fliegen kann, der sollte versuchen, sich in diesem Level genau auf mittlerer Höhe zu halten, da einen auf diese Weise normalerweise nichts erwischen kann. Auch im nächsten Level gibt es für den weniger wagemutigen Spieler eine Abkürzung durch die Stufe, nämlich, indem man gleich zu Beginn auf der linken Seite im oberen Eck nach oben fliegt; dort gibt es kaum Monster und jede Menge Coins, die nur so auf Mario warten. Wer zu Beginn der Stufe noch nicht fliegen kann, der sollte einfacherweise einen Bildschirm weiter nach rechts gehen, wo man zunächst einen Pilz und weiter rechts, durch das Ankicken eines Steines mit einem Panzer, ein Blatt, das Mario das Fliegen ermöglicht. Mehr gibt es zu diesem Level eigentlich nicht zu sagen. Der aufmerksame Spieler wird sicher bereits bemerkt haben, daß irgendwo in diesem Level zwei bewegliche Gegner 'rumflitzen, die man mittlerweile eigentlich erreichen können müßte. Nach dem hoffentlich schmerzlosen Sieg über die beiden Super-

eine weitere Flöte offerieren, führt. Ansonsten endet dieser sonst so schöne Weg in einer Sackgasse, die der kluge Mario-Spieler selbstverständlich sofort wieder verlassen haben wird, um sich neuen Gefahren zu stellen. In der fünften Stufe dieser Welt kann man in einem einzelnen Stein, der genau in einem Loch steckt, durch das Schießen eines Schildkrötenpanzers auf selbigen, eine Kletterpflanze zum Wachsen überreden. Erklimmt man dieses Gewächs, so findet man sich auf einer Reihe mit Plattformen wieder, die Mario das Durchqueren des Levels erheblich erleichtern sollte. Gleich beim Betreten der Stufe wird das Augenmerk des Spielers unfreiwillig auf eine bösartige Mutation zwischen Hund und Kette gelenkt werden. Man sollte diesen munteren Kameraden am besten dadurch ausweichen, daß man in hohem Bogen drüberspringt. Ab und an findet sich leider genau neben dieses Kreaturen das eine oder andere frohlockende Extra, das der unerfahrene Spieler jedoch lieber ruhen lassen sollte.

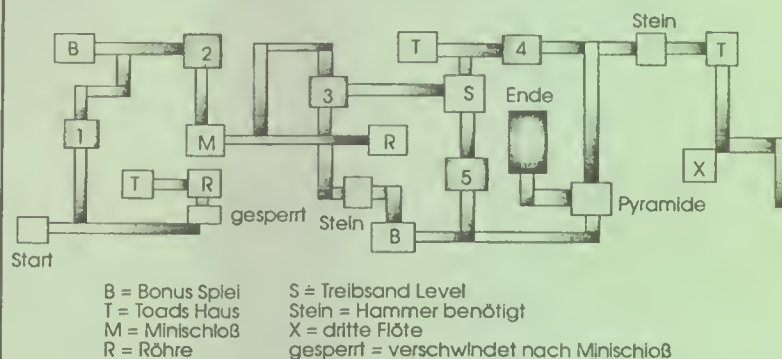
sich unter dem Bonussymbol am Ende noch ein Freak, sprich ein kleiner mutierter Stein befindet. Bevor man sich nun auf den Weg in den zweiten Level macht, kann der glückliche Spieler noch in einem Bonusspiel mit Toad einige Extraleben abstauben (das System dieses Automaten ist eigentlich auch recht simpel: Die oberste Reihe dreht sich nach dem Knopfdruck noch jeweils zwei Felder weiter, die mittlere Reihe drei Felder und die unterste Reihe sogar vier Felder. Auf diese Weise sollte es kaum ein Problem darstellen in diesem Subgame fünf Extraleben zu ergattern!). Im zweiten Level dieser Welt geht es größtenteils darum, auf einer fahrenden Plattform über Wasser einer Menge Gegner und Steine aus dem Weg zu gehen. Allerdings gibt es auch hier einen kleinen Trick, der einem das Leben erleichtert: Ca. einen Bildschirm nach Beginn der Fahrt kann man in einem der beiden tiefen Steine einen Pow-Block finden, der sämtliche ankommenden Steine in leckere Münzen verwandelt und man sich somit eine Menge Ausweichsprünge spart! Vor Beginn und nach Beendigung dieser Irrfahrt über den Teich sollte man es tunlichst vermeiden, in den Treibsand zu geraten, da man sich ganz ordentlich einen abtriggern darf, um dem Tod noch zu entgehen. Der nächste Level, der nun folgen sollte, ist das Minischloß, mit dem das Schlüsselloch unter der südlichen Röhre zu beseitigen ist: Der Anfänger in diesem Spiel

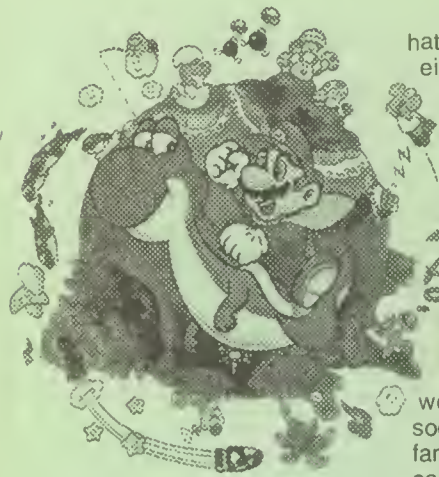
bestreitet den normalen unteren Weg, wo einem allerdings kleine garstige, springende Feuerbälle das Leben im wahrsten Sinne des Wortes heiß machen. Ansonsten ist diese Stufe eher einfach, wenn man nicht allzu schnell bzw. hektisch spielt. Als nächstes kommt der Treibsandlevel, in dem es logischerweise nicht gerade wenig Treibsand gibt, aus dem zu allem Überfluß auch noch jede Menge mit Feuer schießende Blumen auftauchen. Das einfachste ist es in diesem Level, so schnell wie möglich durchzulaufen, da einem auf diese Weise selbst die Sonne nichts anhaben kann, die ein wenig später im Sturzflug auf Mario hinabstürzt,

Schildkröten bekommt Mario von der einen der beiden einen Leierkasten, der es dem Spieler ermöglicht sämtliche Gegner auf der Karte für kurze Zeit einzuschläfern. Nach dem Tod der zweiten Schildkröte erhält der Spieler seinen ersten Hammer, mit dem man sofort den Stein im oberen rechten Eck der Weltkarte bearbeiten sollte. Nach getaner Arbeit, sobald der Stein sich dazu entschlossen hat, in Kiesel überzugehen, erscheint hinter dem Ex-Stein ein Weg, der Mario erstens zu einer weiteren von Toads Schatzkammern und zweitens zu einem Paar feuerspeiender Schildkröten, die nach dem Ableben ihrerseits

Außerdem sollte man wieder einmal nicht zu munter und fröhlich in das Bonussymbol am Ende des Levels laufen, da sich genau unter selbigem eine dieser gemeinen Hundeketten plaziert hat. Vorsicht ist also geboten! Der letzte Level, der noch vor dem Endschoß zu bewältigen ist, ist die Pyramide rechts vom letzten Level. In der Pyramide trifft man eine altbekannte Monstergattung, die dem alten Mario-Crack nur zu gut aus den ersten beiden Teilen bekannt sein sollte und die gegen Schüsse absolut immun sind. Hat Mario jedoch den Mario 3-typischen Schwanz, so genügt ein einziger Knopfdruck, um Mario im Kreis zu

Mario 3 World 2 incl. Legende





drehen und den gemeinen Käfer in die ewigen Jagdgründe hinter Mario World zu befördern. Da diese Stufe eine Art simples Labyrinth darstellt, sollte man sich einfach immer so hoch wie möglich halten, um so schnell wie machbar zum Ausgang des Levels zu kommen. Wer die Fähigkeit besitzt, fliegen zu können und nach kurzer Zeit zu einer scheinbar eingemauerten Röhre kommt, der sollte sich einfach 'mal in die Luft erheben und siehe da, ein Zugang zu besagter Röhre kommt zum Vorschein. Wer diese Röhre benutzt, spart sich eine Menge Zeit, da man sich, nach einem kleinen Bonusraum, direkt am Ende der Stufe wiederfindet. Hat man auch diesen Level heil hinter sich gebracht, kann man endlich zum Luftschloß dieser Welt fortfahren, das sich im großen und ganzen eigentlich kaum von dem in der ersten Welt unterscheidet. Zusätzlich zu dem schwankenden Schiff mit all den Kanonenkugeln, gibt es einen weiteren Gegner auf dem Schiff, nämlich Rocky Schraubenschlüssel (nach dem Manual), der wie wild mit kleinen Schraubenschlüsseln um sich wirft, um somit Mario das Leben schwer zu machen. Ein gezielter Sprung auf den Deckel läßt ihn zwar sofort abtauchen, jedoch sollte man darauf gefaßt sein, daß er nicht allzu lange auf Tauchstation bleibt und sehr bald wieder auftauchen wird. Außerdem sollte man nach Möglichkeit darauf achten, daß zumeist unmittelbar neben dem einen Gegner ein weiterer auftauchen könnte, der nach Mario wirft! Der Endgegner in dieser Stufe entspricht eigentlich weitgehend dem Gegner aus World 1 und ist dementsprechend auch genauso zu besiegen. Das einzige was es zu diesem Gegner noch zu sagen gäbe, wäre evtl., daß er einiges an Sprungkraft und Firepower zugelegt

hat und man deshalb vielleicht einen Tick vorsichtiger sein sollte!

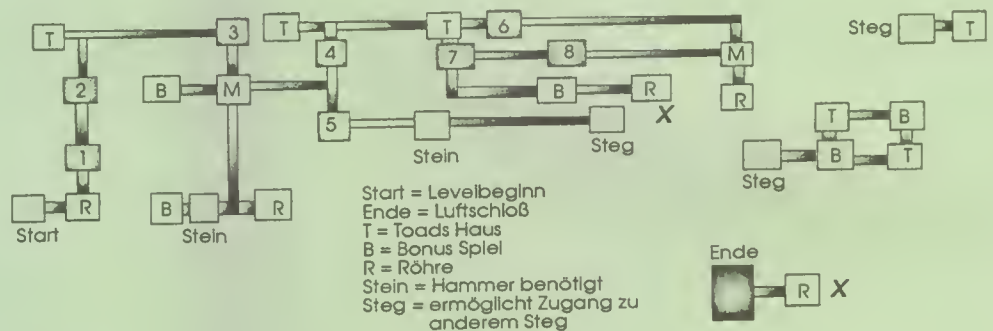
World 3:

Da die nun folgenden Welten für die Beendigung des Spieles nicht allzu wichtig sind, möchte ich auf diese weniger explizit eingehen als auf die ersten beiden Welten. Die kommenden Welten übertreffen Welt 1 & 2 bei weitem und sind teilweise sogar drei- bis viermal so umfangreich! Im ersten Level dieser Welt, einer Unterwasserstufe, sollte man besonders auf die feuerspuckenden Blumen am Grund achten, da sich ihre Schüsse in der Luft ganz schön verzweigen. In die Röhren, die in dieser Stufe überall herabhängen, kann

großen fliegenden Fischen nur so wimmelt. Ein paar Bildschirme weiter rechts findet man ein Notensymbol, in dem ein Pilz bzw. eine Blume versteckt ist. Wer dieses Extra haben möchte, muß jedoch zuerst den Pow Block einen Bildschirm weiter rechts anwenden, um das Extra freizulegen. Weiter geht's im Minischloß, in dem man die richtige Tür finden muß, um im Raum hinter den Türen weiter kommen zu können. Auch hierbei gibt es einen recht simplen Trick: Betritt man eine der Türen mit voller Flugpower, kann man auch hinter der Tür im Wasser noch fliegen. Von dort aus dann einfach nach oben zur richtigen fliegen, hinter der Mario bereits vom Standardmütz erwartet wird. Eine Bonusstufe später sollte man dann eigentlich Zugang zu den

intelligenter Spieler mit einer Menge Extras und Extraleben eindecken kann. Level 6 ist ein selbstscrollender Level, in dem es Unmengen fallender Plattformen gibt, die allerdings keine Gefahr darstellen sollten, vorausgesetzt, man bleibt nicht unbedingt stehen und geht zum Tee trinken, sondern läuft einigermaßen zügig voran, um das Ziel des Levels zu erreichen. In Level 7 muß man eigentlich nur auf die neue Schildkrötengattung achten, die Mario jede Menge gespickter Eisenkugeln nachwirft. Man kann diese ... zwar mit nur einem einzigen Sprung töten, sollte dies aber lieber bleiben lassen, da diese Kreaturen in einer recht hohen Frequenz schießen und ganz nebenbei nicht alleine sind. Der achte und vorletzte reguläre Level in

Mario 3 World 3 incl. Legende



Mario wegen des großen Gegendrucks ohnehin nicht hinein, man sollte sich jedoch einen Gefallen tun und gleich zu Beginn des Levels ein Stockwerk tiefer schwimmen, da dieses bei weitem weniger stark besiedelt ist, als die obere Etage. Im zweiten Level der dritten Welt geht es darum, auf einem fahrenden Holzbalken über Wasser diversen Hindernissen auszuweichen, das einzige, was sich in dieser Stufe ein wenig störend auswirken könnte ist, daß Mario ständig von kleinen und großen fliegenden Fischen angegriffen wird. Man sollte also stets darauf vorbereitet sein, jederzeit einen gewaltigen Sprung in Form eines Ausweichmanövers hinzulegen. Weiter sollte es eigentlich keine Probleme geben! Nach einem Besuch bei Toad geht es nun im dritten Level weiter. Hier muß man das komplette Level mit auf- und absinkenden Plattformen durchlaufen, auf denen es vor Schildkröten und kleinen und

Leveln 4 und 5 haben, die als nächstes auf dem Plan stehen. Vorher jedoch noch ein Wort zu den beweglichen Gegnern in dieser Welt. Von einem der beiden erhält man nämlich einen Hammer, womit man den Steg im Südosten freilegen kann, von dem aus man fünf weitere Bonusstufen erreichen kann! In Level 4 dieser Welt kann man mal ordentlich das Rutschen üben, sollte jedoch darauf achten, daß man weder ins nächstbeste Loch, noch in einen, vom Himmel gefallenen, Stachl hineinrutscht, da dies für Mario ein tödliches Ende nehmen könnte. In Level 5 dieser Welt sollte man besonders auf die stehenden Elektroqualen achten, da der Zwischenraum, der Mario noch zum Schwimmen bleibt, oft nicht größer als Mario selber ist, und es einem sonst wie Blankas Gegnern in SF2 ergeht! Bevor man nun in den Leveln 6,7,8 und 9 fortfährt, sollte man Zugang zu sieben neuen Bonusstufen haben, in denen man sich als

dieser Welt läuft vom Prinzip her genauso wie Level 3 ab: Wer einfach nicht langsam spielen kann (wie ich), der sollte ruhig noch einen Zahn zulegen, jedoch besonderes Augenmerk auf die Fische im Wasser richten, die durchaus bissig sein könnten. Wer brav langsam spielt, sollte wohl kein Problem damit haben, immer darauf zu warten, bis die nächste Plattform wieder komplett aus dem Wasser aufgetaucht ist und dann erst weiter springen. Level 9 spielt teils auf normalem Terrain und teils unter Wasser. Die Stufe sollte weiter nicht schwierig sein, wenn man auf die Kanonen und die in der Gegend herumlaufenden Bomben achtet. Das zweite Minischloß ist zum Schaffen der Welt nicht weiter von Bedeutung, soll aber an dieser Stelle der Komplexität wegen trotzdem erwähnt werden: Bevor man in diesem Schloß den diesmal fliegenden Endgegner erreicht, wird man auf eine besonders lästige Art von Gei-

stern treffen, die ständig aus weißen Plattformen auftauchen und darauf hin- und herflitzen. Das Luftschloß am Ende dieser sehr langen Welt weist keinerlei Besonderheiten auf. Das einzige, worauf man unbedingt achten sollte, sind die relativ großen Schüsse des Endgegners, die nicht einfach davonschießen, sondern so lange im Raum verharren, bis Mario den Endgegner insgesamt dreimal getroffen hat.

World 4:

Weiter geht's in Welt 4, der Giant World, deren Name jedoch nicht auf der Größe der Weltkarte, sondern auf der Größe der Gegner und Steine beruht. In dieser Welt muß man eigentlich praktisch jeden Level spielen, außer ganz zum Ende hin, hier kann man entweder Level 5 oder 6 weglassen, muß jedoch dafür auf eine Bonusstufe verzichten. Level 1 sollte hier allen Spielern als reine Routine dienen, da diese Stufe bestenfalls an Mario 1 Level 1-1 erinnern sollte. Also wirklich kein Problem. Level 2 ist einer dieser obskuren Level, der ständig im Wasser hoch und runter geht und damit Fische in rauen Mengen bietet, obwohl diese Stufe nicht unter Wasser spielt. Wer in dieser Stufe zügig voran spielt, sollte eigentlich keine Probleme haben und an keinem der Fische kleben bleiben! Gleich zu Beginn des folgenden Levels begegnet man einer Reihe hypergroßer Hammer Bros, die man mit einem gezielten Sprung auf die Rübe außer Kraft setzen sollte. Weiter geht's in diesem Level unterirdisch und zwar mit jeder Menge klitzekleiner Plattformen und einem gigantischen Abgrund. Man sollte hier nicht allzu hektisch spielen und jeden Sprung von Plattform zu eben solcher genau timen. Worauf der Spieler in diesem

Level weiterhin zu achten hat, sind die Menge Käfer und Stachis, die in dieser Höhle von der Decke fallen. Hat man auch diesen Level hinter sich gelassen, erwartet Mario bereits das erste Minischloß dieser Welt, in dem man einfach folgendes beachten sollte: Zu Beginn sollte man immer geradeaus laufen und auf keinen Fall eine der Röhren benutzen, da man sonst ein kleine Ewigkeit brauchen könnte, um zum Minimotz zu kommen. Level 4 ist einer der fieseren Level in diesem Spiel, da Mario hier, obwohl er unter Wasser schwimmen muß, permanent mit Stachis beworfen wird. Man täte hier gut daran einen der Froschanzüge aus Marios Reservoir zu benutzen, um damit den Stachis bedeutend leichter entgehen zu können. Level 5 ist eine Stufe im Standard-Mario-Layout, nur noch mit ein paar Kanonen angereichert, die Mario das sonst so simple Leben erschweren sollen. Der letzte, sechste Level weist im Gegensatz zu seinen Verwandten keine Besonderheiten auf, außer zweier Türen, die dazu benutzt werden können, um zwischen der normalen Welt und der Giant World hin- und herzuwechseln. Hierzu wäre eigentlich nur zu sagen, daß man lieber mit den großen Monstern spielen sollte, da man diese bei weitem weniger leicht verfehlen kann, als die kleinen Wutzelviecher. Um zum Luftschloß dieser Welt zu gelangen, muß zuvor noch das benachbarte Minischloß gespielt werden, in dem man nur auf die Menge Schildkröten-skelette achten sollte, nach dessen Beendigung eine Brücke zu diesem erscheint. Eine Neuerung am Luftschloß in dieser Welt sind wohl die Flammenwerfer, die heute die Kanonen ersetzt haben. Man sollte also möglichst langsam und konzentriert spielen, um

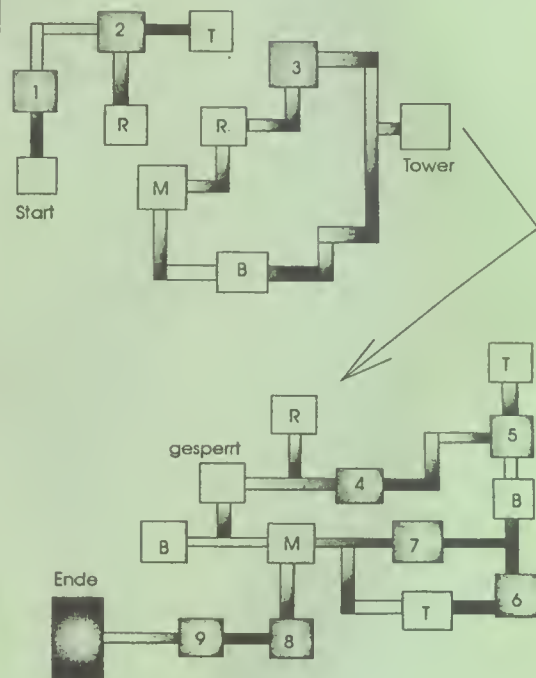
nicht in der nächsten Flamme zu landen. Beim Endgegner dieser Welt sollte man schließlich darauf achten, daß dieser eine gewaltige Sprungpower aufweist und man entsprechend auszuweichen hat.

World 5:

Man sollte sich vom geringen Umfang dieser Welt auf keinen Fall täuschen lassen, da sie gemeinerweise zwei Stockwerke, sprich Ebenen, besitzt! Gleich im ersten Level muß man ganz besonders auf die "Hundeketten" und auf eine neue springende Pflanzenart

Steine zu schnappen, die sie dann gezielt auf Mario werfen. Man sollte sich bei diesen Gesellen also nicht allzu lange aufhalten und am besten einfach schnell durch diese Meute durchrennen (das Springen nach Möglichkeit nicht vergessen)! Da Level 3 in dieser Welt eigentlich nur mit den üblichen Gegnern aufwarten kann, darf Mario in dieser Stufe zur Abwechslung mal nach links losrennen. Wer das folgende Minischloß spielt, ist ganz schön blöde (hätte ich eigentlich schon zum ganzen Level sagen können!), da das einzi-

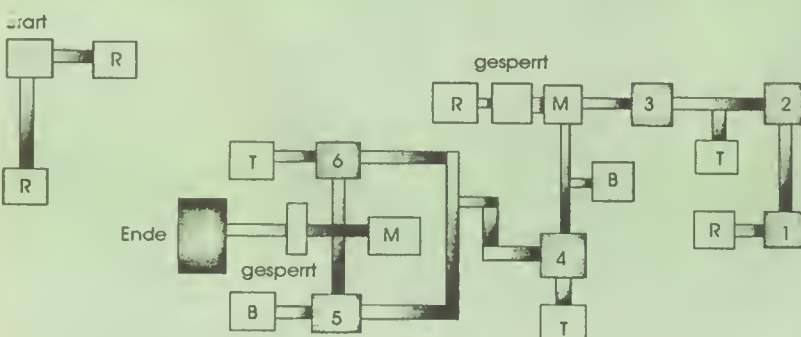
Mario 3 World 5 Legende wie immer



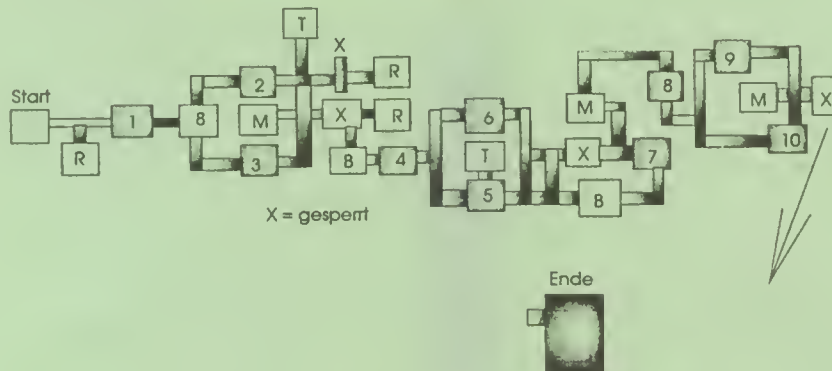
achtgeben, die man beide auf keinen Fall berühren sollte. Ansonsten ein eher recht öder Level für eine solch hohe Welt! Im zweiten Level sollte man sich gleich zu Beginn erst einmal ganz nach unten fallen lassen, wo man dann unter Wasser in die mittlere Röhre eintaucht und dann nach rechts läuft, um einer weiteren Käferart direkt ins Angesicht des Todes zu blicken: die recht unscheinbaren Monsterchen nämlich in der Gegend herum, um sich einzelne

ge, was das Schaffen desselbigen bewirkt, das Erscheinen einer Brücke zum Startabschnitt ist, auf die man wirklich getrost verzichten kann. Um in die zweite Ebene der Welt zu kommen, muß man den Tower betreten und dort immer im Zickzack nach oben fetzen. Wer auf der obersten Ebene den Ausgang nicht findet, sollte nach einer Kletterpflanze Ausschau halten, die allerdings nur durch Anklicken mit einem Panzer, zum Wachsen zu veranlassen sein dürfte. Weiter geht es auf den Wolken mit dem vierten Level dieser Welt. Da dieser Level teilweise ziemlich gemein sein dürfte, da er beispielsweise mit sich drehenden Plattformen aufwartet, sollte man lieber ein P-Extrasymbol anwenden, das es Mario ermöglicht, den gesamten Level

Mario 3 World 4 Legende wie World 1-3



Mario 3 World 6 Legende wie gehabt



zu überfliegen! In Level 6 sollte man darauf achten, daß der komplette Boden in dieser Stufe in die Tiefe stürzt, sobald sich Mario mit seinem Gewicht darauf stellt. Ein neuer Gegner, ein Kreuz und eine querliegende Kanonenkugel, die mit Feuerbällen schießt, sollte eher weniger Probleme bereiten, da sie relativ langsam und mit einem Sprung zu eliminieren ist. Level 6 gehört meiner persönlichen Meinung nach zu den absolut schwersten Leveln aller Mario-Teile, man sollte diesen Level also lieber auslassen. Wer es trotzdem probieren will: Man muß in dieser Stufe von einem fliegenden Käfer zum nächsten springen, da es in diesem Level mit Boden ziemlich mager aussieht. Weiter sollte man auf herumschwirrende Kanonenkugeln achten, da diese sich sehr störend auf den Sprungverkehr Marios auswirken könnten. In Level 7 muß man eigentlich nur, während man von Wolke zu Wolke hüpf, einigen Kanonenkugeln, die jedoch nur geradeaus fliegen, und einer Menge Stachis ausweichen. Ganz simpel also! Im folgenden Minischloß sollte man nicht unbedingt mit gedrückter Turbotaste spielen, da man die aus Lava bestehende Decke auf gar keinen Fall berühren darf! Wenn man in Level 8 zügig voranläuft, kann einen eigentlich keiner dieser pikenden Stachis berühren. Nur auf der letzten, sehr hohen Plattform sollte man vorsichtig sein, da man hier am Ende des Levels noch genau in den gemeinen Stachiwerfer hineinlaufen kann, wenn man nicht vorsichtig genug ist. Auch in Level 9

würde ich von der Turbotaste nicht abraten, da dieser Level ständig diagonal vor sich hin scrollt und auch einige Kanonenkugeln hier ihr Unwesen treiben. Das Luftschloß am Ende der fünften Welt enthält diesmal sogar Kanonen und Flammenwerfer, was das Erreichen des Endgegners nicht unbedingt viel leichter gestaltet. Hat man ihn dennoch erreicht, sollte man darauf achten, nicht zu versuchen unter ihm hindurch zu laufen, da der Motz dieser Welt scheinbar nicht allzu große Sprungkraft besitzt und das auch gehörig zum Ausdruck bringt!! Was nun noch folgt, sind die Welten 6, 7 und 8. Dazu folgendes: Man sollte als Mario-Spieler nie vergessen, daß man eigentlich noch drei Flöten im Gepäck haben sollte, die nur so darauf brennen, angewendet zu werden. Die Welt 6 ist der umfangreichste Teil des Spieles und soll noch recht ausführlich dargestellt werden. Zur siebten Welt hingegen habe ich keine Karte entworfen, da man in den Röhren praktisch jeden Level spielen muß und alle nach demselben Prinzip ablaufen: Hier in die Röhre hinein und dort wieder aus der Röhre hinaus. Meine Empfehlung ist es wirklich, diese Welt zu überspringen, da sie garantiert mehr Frust als Spaß bringt und zu allem Überfluß auch noch recht lang ist!

World 6:

Gleich in der ersten Stufe lernt man eine weitere Pflanzenart kennen, nämlich solche, die mit gespickten Eisenkugeln balancieren, um damit Mario das Vorankommen noch

schwerer zu machen. Man sollte diese Biester am besten abschießen oder mit dem Schwanz beiseite stoßen. Steht einem beides nicht zur Verfügung, hat man wohl Pech gehabt und muß ohne Hilfsmittel an den Gewächsen vorbei. Außerdem sollte man sich am besten schon in diesem Level an den rutschigen Untergrund gewöhnen, da einem hierzu später kaum noch Zeit bleibt. Level 2 in dieser Welt scrollt von selber vor sich hin und zwar erst nach rechts, dann nach rechtsoben, rechts unten und zuletzt wieder nach rechts zum Ausgang. Man muß hier geschickt von Wolke zu Wolke springen, um am Ende des Abschnitts in eine Röhre einzutau-

chen! Im dritten Level sollte man nach Möglichkeit immer brav auf die fahrenden Plattformen springen, sich ducken und auf der anderen Seite des Hindernisses vorsichtig weiterspielen. Wer denkt, daß er ein sehr gutes Sprungtiming hat und genau auf einzelne Steine springen kann, der kann diese Stufe einfach im Sauseschritt durchlaufen, einfach immer über die Hindernisse drüber! Im ersten von drei Minischlössern wird man von einer kleinen Plattform durch die Gegend gefahren, wobei man jedoch immer noch auf die Feuerbälle und die rotierenden Lichtstreifen achten muß. In Level 4 stößt man auf eine Menge sich drehende Plattformen und Lifte, die sich relativ unregelmäßig bewegen. Man sollte nicht zu schnell spielen und genau darauf achten, wo man Mario hinsetzt, damit er nicht im Abgrund landet. Level 5 soll wohl eine Art Labyrinth darstellen. Man muß unterirdisch so lange nach rechts laufen, bis man zu einer grünen Schildkröte kommt, über der man dann nach oben fliegt. Wer nicht fliegen kann, hat Pech gehabt und muß zunächst einmal ein Superblatt finden, bevor er den Level schaffen kann. In Level 6 sollte man unbedingt eher vorsichtig spielen, da es hier jede nur erdenkliche Menge kugelstoßende Käfer gibt, die Mario ans Leder wollen. Level 7 ist ein stetig nach rechts scrollender Level, in dem der komplette Boden aus brüchigen Plattformen besteht. Man sollte hier also möglichst zügig spielen und auf keinen Fall auf einer Stelle stehen bleiben. Im zweiten Minischloß gilt es darauf zu

achten, daß man nicht von den gigantischen Steinen eingequetscht wird. Man kann feststellen, daß sich diese Steine stets in eine Richtung langsam und in die andere schnell bewegen, wodurch es kein Problem darstellen sollte, in der langsamen Phase an ihnen vorbeizukommen. An



manchen Stellen muß man sich aus dem Laufen heraus abducken, um durch kleine Löcher hindurchzurutschen. Level 8 ist wohl der Standardlevel in der Eiswelt. Er ist genau genommen eigentlich nicht schwer, solange man immer ein Auge auf die kugelstoßenden Käfer gerichtet hält. Vom neunten Level dieser Welt möchte ich herzlich abraten, da er relativ frustrierend sein kann und er in keinsten Art und Weise benötigt wird. Man muß hier nämlich durch die erste Röhre unter Wasser, wo man dann etliche andere Röhren ausprobieren kann, bis man den Aufzug findet, was allerdings Stunden dauern kann. Level 10 ist schließlich die leichteste Stufe in dieser Welt: Es geht immer geradeaus und die Monster sollten einem auch keine Probleme bereiten. Im dritten Minischloß kommt man zwangsläufig in einen Raum, in dem die Decke immer weiter runter auf Mario absinkt. In dieser Situation taucht irgendwann auf der rechten eine Tür auf, die einen doch noch in Sicherheit und zum Minimotz führt. Das Luftschloß am Ende der Welt ist eher leicht: Es gibt keine Kanonen und nur wenig Flammenwerfer. Dafür muß man jedoch auf "Schrauben" einige Abgründe überwinden. Diese Schrauben bewegen sich vorwärts, sobald Mario sie berührt, Mario selbst wird dabei jedoch nach unten gedrängt, was zur Folge hat, daß man immer mal wieder springen sollte, bevor man ein Leben weniger hat. Der Endgegner dieser sechsten Welt, wirft gemeinerweise mit recht großen Bällen, auf die Mario jedoch beruhigt draufspringen darf, solange man nicht vergißt, von Zeit zu Zeit auch mal auf den Endgegner zu springen!

World 7:

Auf die Beschreibung dieser Welt möchte ich aus oben genannten Gründen verzichten. Für alle Trotzdem-Spieler: Achtet besonders auf die Pflanzen aus kopfstehenden Röhren, da diese ja gemeinerweise immer rauskommen, sogar wenn Mario gerade genau drunter steht!

World 8:

Auf zum finalen Endspurt gegen Koopa und seine Mannen. Der erste Level dieser düsteren Welt ist Koopas erste Panzerflotte. Es ist ein selbstscrollender Level und das nicht allzu langsam. Man sollte darauf achten, sich ständig

sprungbereit zu halten, um allen Kanonenkugeln zügig ausweichen zu können. Weiter sollte man auf unsere schraubenzieherschmeißenden Jungs aus'm Gulli achten, da diese in dieser Stufe ziemlich häufig vertreten sind. O.K., dieser Level ist zwar genauso wie die kommenden nicht gerade leicht, aber bekanntlich macht Übung den Meister und aus Fehlern soll man ja lernen. In der Seeflotte, die folgt, sollte man besonders auf die Riesenkanonen und die laufenden Minibömbchen achten. Am Ende des Levels wartet der Standard-Minischloß-Motz. Als nächstes folgen evtl., soll heißen nicht immer, drei Minilevel, die entweder einen Kampf gegen etliche Schildkröten, die wild um sich werfen, oder ein Ausweichmanöver gegen fliegende Fische darstellen. Ein Tip ganz am Rande: Verwandelt man sich in Hammer Mario, so daß man selbst den Hammer Bros. Konkurrenz machen könnte, kann man sogar die Feuerbälle aus der Lava abwerfen. Weiter geht's mit der Luftflotte. Die Ab-

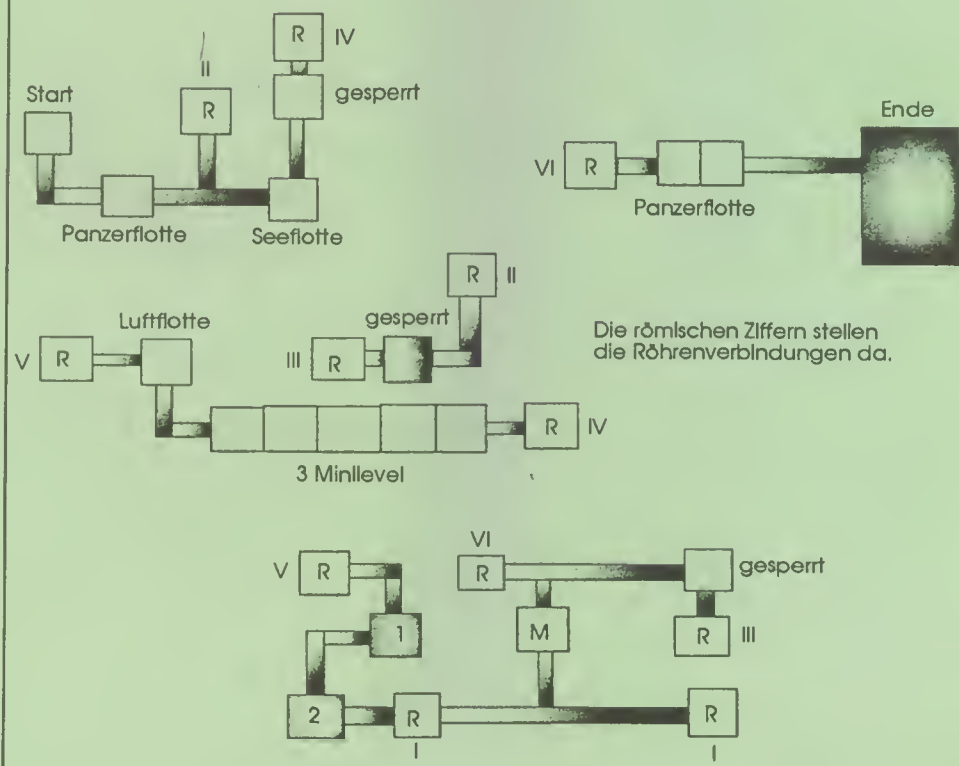


gründe hier scheinen teilweise unüberwindlich, aber Mario weist jetzt gigantische Sprungweiten auf. Man sollte jedoch trotzdem auf all die Flammenwerfer besonders acht geben. Nun kommt erst einmal der erste von zwei normalen Leveln: Man wird hier auf riesige Röhren, Kanonen, Schildkröten und Geister treffen. Wer aber recht ruhig und konzentriert spielt, sollte kein Problem mit diesem Level haben. Level 2 ist ein Wüstenlevel mit einer gewaltigen Portion Treibsand, schießenden Blumen und einer Sonne, die auf Mario hinabstürzt. Man sollte ruhig etwas schneller spielen, aber auf den großen Abgrund mit den Notensymbolen achten, da man Mario hier gerne im Abgrund anstatt auf einer Note plaziert. Das einzige Minischloß in dieser Welt zu erklären, würde sicher nochmals fünf Seiten brauchen, deshalb hier nur schnell das Prinzip: Spielt so lange, bis Ihr einen Pow-Block findet, der angewendet überall im Level geheime Türen erscheinen läßt. Jetzt nur noch

die richtige benutzt und man ist beim Standard-Motz. Ein weiterer Tip ist, daß man sich immer rechts halten sollte. Die zweite Panzerflotte im Spiel ähnelt der ersten sehr, nur daß nun zusätzlich an der Decke auch noch Kanonen angebracht sind! Das Endschloß: Man sollte zur Kenntnis nehmen, daß die Koopastatuen mit gefährlichen Laserstrahlen auf Mario schießen. Die erste Tür darf man nicht benutzen, sondern muß sich hier nach oben fahren lassen. Im großen Raum mit der Lavagrube und all den fallenden Steinen, sollte man sich nach rechts oben halten, um zum Obermotz dieses Spieles zu gelangen. Koopa sieht zunächst genauso wie in Mario 1 & 2 aus, nur, daß er nun einen weiteren Trick drauf hat: Er springt in die Höhe und läßt sich auf Mario hinabfallen. Und genau das ist der Trick, stellt man sich dreimal auf dieselbe Stelle, so springt auch Koopa dreimal auf dieselbe Stelle und schwupp, schon ist er tot, verschollen in den Tiefen seines eigenen Abgrundes.

Die Prinzessin ist ein weiteres Mal befreit und alle Könige der sieben Länder haben ihre ursprüngliche Form zurückerhalten.

Mario 3 World 8 Koopas Castle



Inserentenverzeichnis

A 3 GmbH	4	Markt & Technik	
Apple Computer	39	Vertrieb	34, 139
ATI	4. US	Max Design	3. US
		Media Discount	142
Bachler Softwareversand	131	Media Point K. Rose	21
Berry Lösungsservice	75	Media Vision	31
Bertelsmann	99	Megaplay	23
Blue Byte	119	Micro Magic	127
Bomico	33, 41	MicroProse	153
BTP Sports & Software	28	Mitsui	11, 103, 111
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung	51	Multimedia Soft	114
		Novatec	140
Call and Play	133	Office Data	
Codemasters	47, 135	Deutschland	45
CoSi Computerspiele	137	Okay-Soft	153
CPS Heidak	81	Orchid Technology	19
CT/CP		Otto Simon	105
Verlagsgruppe	141, 143, 145		
Cybersoft	13	PC-Spezialist	24/25
		Peroka-Soft	16
Dacota	123	Pfister	26
DBP Telekom	107	Playsoft	154
DES	28	Power Soft Versand	152
DMV Verlag	144	Psygnosis	15, 109
Dynamic Soft	124		
Dynamics	22	SCS Saar	
		Computer Service	154
Error 2001	152	Soft & Hardware	153
Esser-Soft	60	Soft & Sound	149
		Soft Dreams	20
Funtastic		Softhek	23
Computerware	63, 114	Softi	55
		Softsale	59
Galaxy Software	60	Software 2000	17, 129
Game Land Express	154	Software Corner	61
Games Unlimited	101	Sparschwein	
Gross Elektronik	16	Elektronik Versand	142
GS Computer	142	Spielraum-Versand	115
		Sunflowers	2. US/3
Happy Soft	155		
Hard & Soft	152	trading & support	120
		Traumwelt	113
Joysoft	49	Traumfabrik	57
		Turtles Soft	112
Karosoft	71		
Karstadt	43	Ubisoft	121
KM Computer	20		
		Verkosoft	77
Logi Byte	115	Versand 99	53
		von Ohlen	140
Magic Line	69		
Markt & Technik		Westfalenhalle	27
Buchverlag	150/151, 156/157	Wial Versand	146/147

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. EMP, 49811 Lingen und der Fa. Funware, A-6020 Innsbruck, bei.

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Dulsburg (cd), Knut Gollert (kn),
 Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistentin: Susan Sablowski
Sekretariatsassistentin: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Katje Milles, Conny Pflenzner, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandre Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Fantasy Productions
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipl (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax.: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Jepen: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice
 Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
 (inkl. MwSt. Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,
 Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: 6S 588,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
 Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmöllerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolim oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4813-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1993 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll

Verlagsleiter: Wolfram Höller

Produktionschef: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



Springer

Seit kurzem habe ich den Sprung vom guten alten C 64 zu einem nagelneuen AT 386 geschafft. Nachdem ich die größten Änderungen und Probleme überwunden habe, nervt mich meine Auslagerungsdatei unter Windows 3.1. Wenn ich die Einstellung von Temporär auf Permanent ändern will, bekomme ich immer die Meldung Auslagerungsdatei beschädigt, bitte neu einrichten. Das geht so lange, bis ich wieder auf Temporär umschalte. Vielleicht kannst Du mir verraten, wie die Auslagerungsdatei mit vollem Namen heißt und ich dieselbe selbst lösche?

S. Persicke, Bremerhaven

Die Auslagerungsdatei, die von Windows erzeugt wird, hat keinen Namen, der es Dir gestattet, die Datei einfach zu löschen. Die einzige Chance, die zerstörte permanente Auslagerungsdatei von der Platte zu bannen, ist mit einem Programm wie Speedisk oder Defrag unter DOS 6.0., die rudimentären Reste verschwinden zu lassen.

S3-Dilemma

Ich besitze einen 486er DX-50, 64 KByte Cache und eine ISA Windows Accelerator-Grafikkarte (Escom S3 Ultra Video Card), die mit 1 MByte VRAM und mit dem S3-Chip 86C911 bestückt ist. Mein Problem: Bei dem Spiel Comanche ruckt die Grafik, man kann es nur unter "Detail Low" vernünftig spielen. Mein Freund hat einen 386 DX-40, und bei ihm läuft Comanche genauso schnell wie bei mir. Deshalb befürchte ich, daß Strike Commander auch nur in der niedrigsten Detailstufe spielbar sein wird. Jetzt meine Frage: Brauche ich eine neue Grafikkarte? Muß ich mir dann eine ET-4000-Karte (Speedstar 24) zulegen, oder brauche ich eine mit einem schnelleren Chip (Mach32 von ATI)? Können zwei VGA-Karten gleichzeitig in der Hauptplatine stecken (wobei nur eine am Monitor angeschlossen ist)? Gibt es die VGAXL 1 auch für den ISA-Bus?

Michael Kasper, Kevelaer

Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen. Ich kaufte mir vor kurzem einen 486DX50 VLB mit



Doc Düse

Knapp zwei Jahre ist es jetzt her, daß ich nach zwei Monaten Ferienarbeit, langwierigen Diskussionen mit den Eltern und der Verbrüderung mit meinem Hardware-Händler mein erstes 386er Board holte. Immerhin war dieses heilige Stück eines der ersten im freien Handel erhältlichen Motherboards. Mit damals unglaublichen 20 MHz und 386er Power zog ich damit allen Bekannten um Längen davon. Die Freude war allerdings gebremst, denn die 1700 Märker rissen ein großes Loch in meinen mageren Studentenetat, das nur mit einer Leibesdiät kompensiert werden konnte. Als ich nach zwei Monaten wieder zu Kräften kam, durfte ich bei einem Freund das erste 386er

Board mit 33 MHz und 64 KByte Cache bewundern. Inzwischen hat man sich an den Takt der neuen Prozessorgenerationen fast gewöhnt, denn alle 12 Monate ist eine neue Computergeneration fällig. Prozessor-Haus- und Hoflieferant Intel hat inzwischen einen gangbaren Weg gefunden, um den aufreißwilligen Computerbesitzer nicht mit unnötigen Kosten zu belasten. Die Lösung des Problems heißt Overdrive und verspricht neue Performance für wenig Geld. Etwas mehr zu diesem Thema erfahrt Ihr im Nachbrenner-Kasten.

Andreas

2 Seagate-Festplatten je 170 MByte und 4 Byte RAM. Außerdem griff ich tief in die Tasche und besorgte mir von der Firma ELSA die Grafikkarte Winner 1000 VLB mit 2 MByte RAM und einen 15-Zoll-Monitor der Firma Yakumo. Sämtliche Spiele (Strike Commander, Aces of the Pacific, Harrier Jump Jet) laufen einwandfrei. Nur mein Lieblingsspiel Comanche fällt aus der Reihe. Man kann zwar im atemberaubenden Tempo durch die Canyons jagen, doch der Bildgenuß wird durch zwei waagerechte Streifen, die sich zwar nicht bewegen, aber ab und zu flimmern, gestört. Im Intro-Bild des Spiels (Novalogic-Zeichen) ist dieser Fehler ebenfalls zu sehen. Das Spielgeschehen wird davon allerdings überhaupt nicht beeinflusst. Wenn es an der

Grafikkarte liegen sollte, welche Karte mit derselben Leistungsfähigkeit könntet Ihr mir empfehlen?

Fredrik Strietz, Darmstadt, Brief

Das Comanche-Problem liegt im S3-Chip begraben. Für diesen Fehler müßten beide Sündenböcke, Novalogic und S3, eigentlich eins auf die Mütze kriegen. Denn auch der 911-Prozessor von S3 arbeitet noch nicht 100 Prozent fehlerfrei und genau einen dieser Fehler hat Novalogic mit sicherer Hand erwischt. Willst Du also den Voxel-Helicopter Comanche kreisen lassen, wirst Du um eine größere Anschaffung, nämlich die neue Grafikkarte nicht herumkommen. Bei Strike Commander sieht die Sache etwas anders aus. Da Origin bei der Ansteuerung der VGA-Karte anders an die Sache herangegangen ist, tritt

bei Strike Commander dieser Fehler nicht auf. Ich selbst besitze ebenfalls eine VGA-Karte mit dem S3-Prozessor und habe mit Strike Commander noch nie Grafikprobleme erlebt.

1. Theoretisch kann man zwei VGA-Karten in einem Rechner fahren, wie sich die Karten dann untereinander vertragen, hängt vom Fabrikat ab. Nach meiner Meinung lohnt sich dieser Aufwand für Comanche allerdings nicht. Die VGA XL1 ist eine Local-Bus-Karte, aber BOCA hat auch eine ISA-Karte im Angebot.

2. Bevor Du Dich um eine neue Grafikkarte kümmerst, solltest Du ELSA um die neuesten Treiber bitten. Eventuell ist Dein Comanche-Bug damit schon behoben.

Galaktisch

Ich habe einen 486DX50 mit einer Sound Galaxy NX Pro, und habe mit dieser Karte ein Problem. Da ich ein Adventure-Fan bin, lasse ich mir kein einziges "Lucas Arts" oder "Sierra On-line"-Spiel entgehen. Meine erstes Problem ist LucasArts letztes Machwerk, "Day of the Tentacle". Ich vermute, daß es nicht die Absicht von LucasArts ist, daß die Leute lispeln. Außerdem habe ich einen Systemabsturz, wenn ich bei Sierra-Spielen mit der Maus über den unteren Bildschirmrand hinausgehe.

Andreas Lahm, Breitfurt

Drei Möglichkeiten könnten die Ursache des Tentacle-Sprachfehlers sein: Nummer eins ist die Hardware auf der Karte, die eventuell defekt sein könnte. Wenn die Charaktere in den restlichen Spielen nicht lispeln, hast Du Glück gehabt. Nummer zwei wäre ein Fehler in Day of the Tentacle. Ich persönlich habe diese Konfiguration noch nicht ausprobiert, können, aber es kann durchaus sein, daß die Tentakelsprache nicht 100% kompatibel zur Sound Galaxy Pro ist. Dritte und einfachste Möglichkeit könnte mit einem Blick in die Konfiguration des Spiels behoben werden. Falls Day of Tentacle nur im Soundblaster-Mode oder einem anderen 8-Bit-Mode läuft, brauchst Du Dich nicht über die Zischlaute zu wundern. Ansonsten wundert es mich nicht, daß Dein System abstürzt, wenn Du mit oder ohne Maus auf dem unteren Bildschirmrand stehst.

Creative Crash

Hallo Doc Düse, mein Freund und ich haben folgendes Problem: Wir beide haben uns jeweils einen neuen Rechner (486DX2-66, Soundblaster 16 ohne ASP) gekauft und dann auch gleich das richtige Futter für selbige geordert. Das Futter bestand aus Privateer + Speechpack. Nur scheint das Futter schlecht verdaulich zu sein, denn sobald wir in dem Spiel SOUND/FX aktivieren, dauert es zwischen einer und 20 Minuten, bis die DOSE einfach stehenbleibt und auf keinen Reset-Versuch via Tastatur reagiert. Dieses passiert auch ohne das Speechpack zu installieren. Wird nur die Hintergrundmusik gewählt, läuft die DOSE auch noch nach drei Stunden umfangreicher Piraterie. Als Musikkarte und als Speechkarte sind jeweils die SB16-Treiber gewählt. Eine andere Auswahl bei den Soundtreibern brachte keine Verbesserung. Melne SB16

ist folgendermaßen konfiguriert: 220h I5 D1 H5 P330 T6. Eine Änderung des Interrupts, des DMA's und des HDMA's brachte ebenfalls keine Verbesserung. Änderungen des Bustaktes im BIOS ebenfalls nicht. Programme wie Strike Commander oder X-Wing funktionieren einwandfrei. Das "Phänomen" tritt nur bei Privateer auf. Als Betriebssystem benutzen wir beide MS-DOS 6.0. Matthias Löffler, Leverkusen, Diskette

Das ist ja fast eine Electronic Arts-Traumkonfiguration, nur die General-MIDI-Karte fehlt noch zum totalen Origin-Glück. Doch bei Weltraumaction im 20-Minuten-Takt würde auch bei mir nicht das ultimative Spiel-Feeling einsetzen. Wie in einigen Vorgängern, hat Electronic Arts so seine Probleme mit den Sound-Treibern. Wende Dich bitte direkt an Electronic Arts Deutschland – hier bekommst Du ein Soundfix-File, das auch die Soundblaster 16 Privateer-tauglich macht.

copy this

Ich und meine Freunde haben ein Problem: jeder von uns hat eine andere Konfiguration, der eine hat einen 486DX 50 MHz, der andere einen 386SX 16 MHz und wiederum ein anderer hat einen 286er mit 13 MHz. Wenn einer von uns die gespeicherten Dateien eines anderen Computers lesen will, gibt es entweder eine Menge Dateifehler, oder die Disk ist kaputt, zumindest auf diesem Computer, denn auf dem ersten PC läßt sie sich immer noch lesen. Wir können uns das Problem einfach nicht erklären, wir benutzen alle MS-DOS 6.0, und sonst unterscheidet unsere Computer auch nur die Anzahl von RAM, das Bios und der Prozessor (Intel oder AMD). Allerdings auf einem der drei Computer lassen sich die Disketten fehlerlos lesen. Wie geht das? Irgendwie hört sich das doch Paradox an, oder?

G. A., G. M., D. S. & M. B., Köln, Diskette

In alten C64er Zeiten war es normal, alle halbe Jahre seine gute alte 1541-Floppy nachjustieren zu lassen. Das Ganze war der Alptraum eines jedene ehrlichen Floppybesitzer. In Zeiten von den sogenannten kompatiblen PCs ist dies eigentlich nicht mehr nötig. Trotzdem kommt es gelegentlich auch im PC-Bereich zu Dejustierungen des Schreib-Lese-Kopfes eines Floppylaufwerkes. Doch tief ist der Hund bei Euch noch nicht einmal begraben, denn Ihr habt einfach nur Laufwerke, die eine sehr geringe Lesetoleranz aufweisen und so die Disketten der anderen Laufwerke nicht mehr lesen können. Zwei Möglichkeiten könnten Erfolg versprechen: Als erstes könntet Ihr wie immer die AT-Bus-Clock runterschrauben, dadurch wird dem Floppy-Laufwerk das ein oder andere Pauschen beim Lesen eingeräumt, oder Ihr könntet einmal probieren, Eure Daten auf möglichst kleinen Disketten (360 KByte, 720 KByte) untereinander zu tauschen.

Nachbrenner

Neue Spiele, neues Glück – doch nicht ohne die richtige Computerpowers: In Spielen wie Comanche, Strike Commander oder Privateer dümpeln Eure Flieger durch die Gegend wie ein welkes Blatt im Wind, sprich, ohne den richtigen Prozessor läuft gar nichts. In Anbetracht der Tatsache, daß auch bei Euch bald die Gänse gerupft werden, und das Christkind vor der Tür steht, solltet Ihr über eine Finanzspritze in diese Richtung nachdenken.

Wer einen 80486DX/SX mit 25 oder 33 MHz von Intel in seinem Gehäuse Unterschlupf gewährt, hat die Möglichkeit, sein System kräftig aufzupeppen. Das Zauberwort zum Hochgeschwindigkeitsrechner heißt Overdrive und kommt ebenfalls von Intel. An und für sich ist eine Overdrive-Einheit ein ganz normaler DX2-Chip. Das Geheimnis dieser Technologie ist, daß das Taktsignal der Systemplatine durch die Clock-Area im Inneren des Prozessors verdoppelt wird. Dadurch wird der Kontakt zur Außenwelt vom Prozessor weiterhin mit der Frequenz des Boards aufrecht gehalten, während er intern mit doppelter Geschwindigkeit sein täglich Brot verdient. Um diese Funktionen auch wirklich nutzen zu können, hat der DX2, wie auch der Overdrive einen speziell entwickelten, internen Cache, in dem die Daten vor der Verarbeitung zwischengespeichert

werden. Ohne diesen schnellen Buffer wären kaum Unterschiede merkbar. Was der neue Chip wirklich an Zuwachs bedeutet, kann man leicht dem iComp-Index entnehmen, der eigens für solche Vergleiche von Intel angelegt wurde. Ein normaler Rechner mit einem 80486DX 33 MHz hat eine Leistungszahl von 166. Im Gegensatz dazu hat ein 80486DX2 66 MHz einen iCOMP-Wert von 297, das bedeutet, er hat eine Leistung, die um den Faktor 1,8 höher ist. Der Overdrive weist die gleichen Eigenschaften wie der DX2 auf. Bei einem 80486SX 25 MHz erhöht sich der Wert von 100 auf 231, was einem 80486DX2 50 MHz entspricht. Im Vergleich dazu hat der

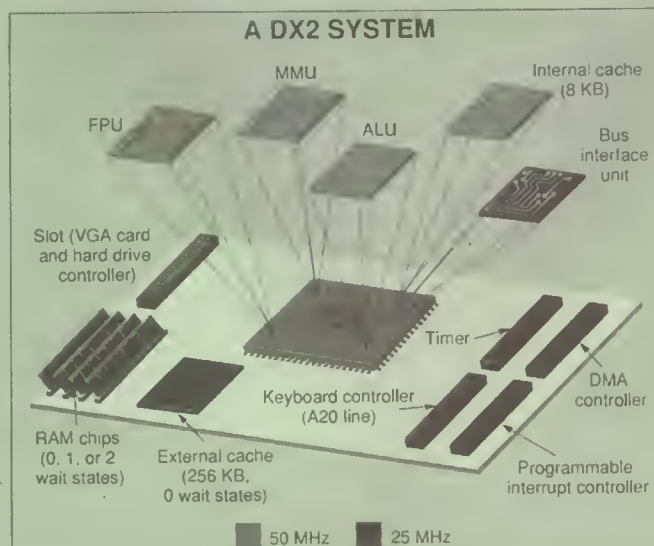
80486DX 50 MHz einen iCOMP-Faktor von 249. Der Unterschied beruht darauf, daß der DX 50 MHz intern, wie auch zur Systemplatine des Rechners hin, mit derselben Taktfrequenz arbeitet, während der DX2 50 MHz hier auf 25 MHz herunterschalten muß und dadurch etwas gebremst wird.

Der Clou am Overdrive ist, er ist identisch mit dem DX2-Modell, das heißt konkret, Ihr braucht Euch kein neues Board oder gar einen neuen Rechner zuzulegen.

Um das Upgrade über die Bühne zu bringen, solltet Ihr Euch informieren, ob Euer Motherboard einen Overdrive auf der Platine vorsieht. Mit einem Blick in Euer Handbuch

sollte dies geklärt sein. Im schlimmsten Fall müßt Ihr ein Auge in die Computereingeweide werfen und nach einem großen Chipsockel suchen. Vergewissert Euch, daß dies nicht der Weitek-Coprozessor-Steckplatz ist. Ist auf Eurem Board kein Platz für den Superchip vorgesehen, könnt Ihr zu einem Overdrive-Chip greifen, den Ihr mit Eurer alten CPU austauschen könnt.

Der Einbau des Overdrives sollte Euch in beiden Fällen vor keine größeren Probleme stellen: Bevor Ihr wild drauflös bastelt, schmökert lieber in der mitgelieferten Einbauanleitung, für Interessierte werden außerdem grundlegende Eigenschaften der neuen CPU erklärt. Beachtet auf jeden Fall, daß Ihr geerdet seid. Die einfachste Möglichkeit ist, daß Ihr Euch mit dem Heizkörper per Draht Online verbindet. Falls Euer Motherboard einen Overdrive-Sockel aufweist, sollte es keine Probleme geben. Ihr schließt alle Kabel vom ausgeschalteten Rechner ab, schraubt das Gehäuse auf und steckt den Chip in den Sockel (der alte Chip bleibt im Computer, hat aber keinerlei Aufgabe mehr). Kabel wieder anschließen und anschalten. Ohne Vorbereitung auf der Platine, habt Ihr ein bißchen mehr Aufwand. Dann zieht Ihr mit dem mitgelieferten Chip-Puller die alte CPU aus dem Sockel. In diesen leeren Sockel wird nun die neue Overdrive-Chip gepflanzt, natürlich mit der abgefrästen Ecke passend aufs Platinenlayout.



KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 01/94** (erscheint am 8. Dezember '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 29. Oktober '93 (Eingangdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Februar-Ausgabe 1994** (erscheint am 12. Januar 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



C64/C128

Verk. Orig.-Spiele für C64. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag bei: K. Hessepaß, Schulstr. 32, 37412 Herzberg

Verk. C64 II + Hardkopiemod. + FC3 + Floppy 1541 II + 2 Joysticks und ca. 250 Spiele, u.e. Stealthfighter, Strikelleet, Gunship, Preis: 350 DM, A. Willing, Erich 5,36456 Berchfeld

Suche C64-Disk Bloodwych, Magic Candle, Might & Magic 1, Centauri Alliance, SWIV, Silkwood, Guild of Thieves, Wizardry 5, L. o. Blecksilver, Tel. 05722/8791 (Volker)

Verk. C64 II + Floppy + Datensette + Monitor + Handyscanner + MSE 1230 Drucker + ca. 30 orig. Spiele + 2 Disklächter + 1 Becker-Buch, VB 1500, Tel. 08562/843

Löse meine C64-Sammlung auf und verkaufe Spiele wie z.B. Ultima I - VI, Defender of the Crown, Iron Lord, Pirates und andere, Tel. 05223/72385 ab 19.30 Uhr

Suche Berd's Tele 3, Wasteland etc., Henning, Tel. 0251/278868

Verk. C64 II, 1541 II, Geos 2.0 + Mouse, 2 Diskboxen, div. 64'er, Maschinenspr. Buch + Disk, 10 orig. Spiele, 64'er S. Hefte, Preis VB, Tel. 089/617910

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Action Re. + div. Originalspiele + Leerdisketten + Literatur etc., 200 - 300 DM, Felber, 01169 Dresden, Omselwitzer Ring 58

Verkaufe C64 mit Disketten und Kassettenlaufwerk mit Software inkl. Diskettenbox, Handbücher und Lernprogramme, Preis 250,- DM, Tel. 02673/4670

Amiga

Verkaufe A500, 2 LW, Monitor 1084S, Maus, Maspad, 1 Joystick, 100 Disks, 9 Originalspiele, VB, Tel. 0201/597632

Diverse Amiga-Software günstig abzugeben, u.a. Spiele, Animationsprogramm + Bücher, Zeitschriften u.a. Ruft ab 16 Uhr an! Tel. 0711/8893118 (Florian)

Tausche o. verk. Monkey I. 1 + 2, Wing Com. 1, P. O. 2, Hero's Quest 1, Indy 3, Maniac Man. u.a. Habe auch SNES + GG-Spiele, Suche gute SNES u. Game-Geer-Spiele, Tel. 0821/222802

Verkaufe Amiga 500, TV-Modulator, 1 MB, 5 Originale, 70 Disketten, Mouse, für 300,-, Klaus Künzler, Bert-Brecht-Str. 15, 65582 Diez, Tel. 06432/62806

Verkaufe Amiga 500 mit Philips Farbmonitor und Speichererweiterung, Tel. 07051/6222

Verk. Mäuse, Joysticks, HF-Modulator + Kabel A-520, int. Lautw. 3,5", Tastatur, Netzteil, orig. Sp.-Schw. Auge, Kyrendie, History-Line, Dune 2, Pinb. Fant., Alien B. Sp. Tel. 08671/20985

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, Kick 1.3, 500,- DM! Devspec 2.0 60,- DM. Diverse Bücher, H. Rubsam, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld, Tel. 06621/78649

Verk. 140 Originale: Elite, Corruption, Flood, Fugger, Invest, Midwinter, Baal, Ultime 3 + 5, Infocoms... Liste B. Monien, Wellzienstr. 12, 76135 Karlsruhe, Tel. 0721/859677

Verk. A500, Monitor 1084, 1 MB, Zusatz LW, Maus und 24 original Programme für 850,- VB, Tel. 02331/60217, ab 18 Uhr

Verk. Action Replay (40 DM) u. Action Cartr. Prof. 4 m. X-Copy (85 DM) u. 512 KB Sp. (25 DM) alles 100 % o.k.! Winkler Christian, Birnauersr. 8, 78464 Konstanz

Verk. Amiga 2000, 2 LW, Farbdrucker, Monitor! Verkäufe die Spiele BPro + Editor + Zusatztorszenen, Powermonger, Sensible Soccer u. a. Tel. 06131/220699

Verkaufe Amiga 500, Monitor, 2 Joysticks, Maus, Festplatte 52 MB, 3 MB RAM, 3 Originalspiele (Indy 3, Epic, Populous), ca. 20 Anwenderprogramme + Magazine 1000 DM, Tel. 06625/1364

Verk. 50 DM: Indy 4, M. Ist. 2, Greatest. 40 DM: Wing C., M. Ist. 1, 35 DM: Sp. MAX, Shadowlands, 25 DM: Wonderl. B. Gold, A. Places, Beholder 1, Winzer. 15 DM: O. Imp., Ch. str. b. Tel. 04851/2535

Verkaufe Amiga-Originale: Sensible Soccer, Eishockey Manager, Premiere Manager, Monkey Island 2, Wild West World (VHB), Tel. 05423/2939 (ab 19 h)

Formula One GP, Legend of Kyrandia je 30 DM, Cadaver, Paradiroid 90, Dungeon Master, Shadowlands, Rock'n Roll, Kult, Lure of Temptress je 15 DM, 3,5 Zoll, Laufwerk 50 DM, Tel. 08105/1425

ZEITSCHRIFTEN! Happy Comp. 4/87-2/90, Power Play 3/90-5/93, Amiga 1/88-2/93, Amiga Sp. 1/88-3/89, Sonderh., ASM, u.w.I. Preis: 4 DM/Exempl. Tel. 0211/4982251

SCHNAPPCHEN! Orig. Rings of M., Imperium, Gunship, Carrier C., Double, Double Bill; vers. Basicbücher (M&T), Preise auf VB! Tel. 0211/4982251

Verk. Amiga 600 HD (20 MB) + Farbm. 1084S + 2 LW + 24 Nadeldrucker + Mouse + Joysticks + 4 Diskboxen + ca. 150 Disks + 5 orig. Spiele (Mega lo Mania ...), ca. 750 DM, Tel. 0711/799023 (Dirk)

Super Spiele! Dark Queen of Kryn, Flashback, Legend of Kyrandia, Pools of Darkness, u.v.a. à 50,-, Tel. 06408/63173

Festplatte Amiga: A590 Hard Drive Plus/20 MB zu verkaufen + 2 MB RAM auf Platte, Gesamtwert über 1000 DM, VK-Preis: 650 DM, Tel. (ab 16 Uhr) 06131/582874, Andreas

Verk. Amiga 500 (1 MB) + 2. LW + Farbm. CM 8833, 2 Joypads, 1 Maus, 10 orig. Spiele + div. Literatur, VB 650,- DM, Tel. 089/6705239

Verk. Amiga 500, 1 MB, TV-Modul, 2. LW, 3 Joys, 120 Disks, Mouse + Pad, 50 Zeitschriften, M.-J. Umschalter, VB 650,-, Sasche Jennwein, Zwimerweg 81, 40724 Hilden, Tel. 02103/42597

Amiga 500, Monitor, 2 Laufwerk, ca. 80 Disketten, 2 Joysticks zu verkaufen, VHB 600,- DM, Tel. 04822/4405, ab 18 Uhr

Ausverk. meiner Spielesammlung. Liste gegen frankierten Rückumschlag an Henning Wirtz, Provinzialstr. 9, 51570 Windeck

Verk. D-Print 3 (100 DM), Data + Textomat (20 DM), Scriptum (30 DM), Goldvision Clip Art 1 + 2 (80 DM), Comic Art Bilder (20 DM), Marco Rulkötter, Tel. + Fax 05223/73490

Verk. Indy 3, Zek, Space Quest 3, Lemmings (je 30 DM), Populous, II came Desert, Lords of Rising Sun (je 20 DM), Marco Rulkötter, Tel. + Fax 05223/73490

A2000 mit Wahnsinns-Zubehör NP 3600 DM, VB 2600 DM, ca. 1. Jahrelt, Tel. 08074/1492, ab 18 Uhr, Bertl

Verkaufe super günstig! Alles Originale mit Anl. u. Verp. (z.B.) Simant, Teamy Ankee, Ultima VI, Rings of Medusa, Worldw. 1 + Powermonger, Historyline 1914-18, Tel. 05154/3773, ab 18.00

Verk. Amiga 500, 1 MB, Festplatte 33 MB, Monitor, 2 Joysticks, Maus, 2 Originale und ca. 200 Disks (leer), VB 1300,-, Tel. 0221/414243 Oliver (ab 18 Uhr)

Verk. A500, 1 MB, Monitor 1084 + Zubehör für 500,- DM, Tel. 030/2725782

Verk. Orig.: DSA, Powermonger, Speedb. 2, Ch. of Kryn, BT3, Hard Driv. 2, Larry 2, Supremacy, Sidmon, Heroquest, Keel, usw. Preise VB, Tel. 089/497375, 16-20 h

Orig. Wing Commander. 25 DM, Their Finest Hour: 25 DM, Eishockey Manager 40 DM, Lotus 3: 35 DM, F15 II: 30 DM, Syndicate: 45 DM, Gods: 15 DM, Patrizier 40 DM, Tel. 0201/677402

Verk. Speichererw. für 40 DM, orig. Monkey Island 1 + 2 für 80 DM, orig. Bundesliga Man. Pro, mit der Edition für 50 DM und ein extra Laufwerk für 80 DM, Tel. 06142/504691

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084S, zweitem Laufwerk und 1 MB Speicher für 800 DM, Tel. 05309/1058, ab 18 Uhr

Verk. Orig.: L. O. Kyrandia 1, Lionheart, Body Blows, Streetfighter 2, Might'n Magic 3, Magic Pockels, Fire Nice, Cruise for a corpse, Mad-TV, Wishbringer u.e. Tel. 05621/5797

Hi Leut! Verkaufe Amiga 500 mit Farbmonitor und viel Zubehör. Schnell anrufen unter: (0221) 5502758 (Burak). Achtung: erst ab 19.00 Uhr!

Amiga 500, 1 MB Farbbildschirm, Maus, Joyst., sehr viele Spiele u. Anwendungen, Preis VB, Kuprian Karl, Tegernsee, Tel. 08022/1284

Vork. A500 + 1 MB + Zweitlwrk. + Mouse + Joystick + 11 Orig. + 80 Disks mit Anwender und PD + TV-Modulator + Abdeckhaube = VP 620 DM, Tel. 05275/1326, fragt nach Volker, 16-20 Uhr

Verk. Amiga 500 mit Farbmonitor, 2,5 MB Speicher, Zusatzlaufwerk, Diskkasten, Joysticks, Rollen- und Strategiespiele für 500,- DM, Tel. 06182/67812 bis 21 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + 1 MB Chip-RAM + Oktagon 508 mit 2 MB RAM + 52 MB Festplatte, Preis auf VB, Tel. 030/9720834, frag! nach Dirk!

Verk. Waterloo 20 DM, Cadaver 15 DM, Wolfpack 20 DM, Falcon Mission Disk 2 20 DM, Alles zusammen für 80 DM! Tel. 05241/29529 Jens.

Amiga 600 1 MB, 2 Joy. + 2 Mäuse, Hefte und vieles mehr z.B. 3 Orig. Samuel K. Tel. 0761/32451 und das alles für 600 DM, Kickst. 2.0, 2 Monate alt, Anrufz. 18.00

Verk. A500, 5 MB, FM, 2. LW, 102 MB Festp., Turbokarte, SW-Drucker, 500 Spiele u. Prog., Joystick, Maus, Bücher etc. Neupreis 4500,-, VB 2500,- DM, Tel. 0203/287361

Verk. A500, 1 MB + 2 LW + TV-Modu. - 2 Mon. Garantie, 100 Disks, Diskbox, Joystick, Spiele wie (Monkey 2, Indy 4, Fire & Ice, Streetfighter 2), Alles 100 % o.k. - 700 DM, Tel. 06353/4413 (Johann)

Verk. A500, 1 MB RAM, TV-Bildschirm, 2 LW, 52 MB Festplatte, 6 MB Controller, Oktagon 500 Drucker LC 20 Star Inc., Beckertext + TV-Modulator, VHB 1600,-, Tel. 05732/16839

Verkaufe Larry Niple Pack für 70 DM, Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 für je 50 DM, Monkey Island 1 + Larry 5 + Railroad Tycoon + Sim. City, Populous + Bundesliga Manager Pro. + Mad-TV für je 40 DM und Great Courts 2 für 30 DM, Philipp Dietrich, Ismeningerstr. 102, 81675 München, Tel. 089/985938 (ab 16 h)

Amiga 1200, HD 40 Monitor, 2. Laufw., ca. 100 Disketten, 3 Joysticks, Handbücher, wegen Systemänderung VB 1500 DM, Tel. 05622/70045 od. 2415 (Wolfgang A.)

Verk. A500, 1 MB, 2 LW, über 20 orig. Spiele, Maus, Stereo-Farbmonitor u. AT-Emulator, Preis VB, Anrufe ab 17 Uhr, Tel. 09652/272

Originalprogramme von DM 20,- bis 40,-! Chaos Engine, Zak McKracken, Mad TV, Maniac Mansion, Kult, Reflections 1, 3, Telefon: 040/876525 (Tommy verlangen)

Suche dringend Warlords I für Amiga, Tel. 06181/659309 ab 17.00 Uhr. Öfters versuchen am besten Mo/Di/Do

Verk. Amiga Handyscanner 400 DPI + Netzteil + Software 300 DM, Netzteil für Amiga 500 DM, TV-Modulator 30 DM, Soccer Manager 20 DM, Stratego 25 DM, Tel. 06422/2621

Suche ständig neue und alte Amiga-Software. Schickt Listen mit Kurzbeschreibung und Preisen an Alexander Schüßler, Holzackerweg 7, 35274 Kirchhain 3

Lure of the temptress 70 DM, Jonathan 70 DM, zus. 120 DM, Tel. 05121/770736

Orig.-Spiele Historyline, Lure Pirates, Grandprix, Spec. Forces Flight, Intruder, Birds Prey Cadaver, Powermonger, Lotus 1, Immortal Felcon, Another World, 30 DM, Tel. 0561/404699

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor, A-Replay III, 2. Laufwerk, 1 MB, ca. 260 Disk u. Bücher für 750 DM: A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verk. Amiga 500 m. MB, 2. Lwrk., TV-Modul., 3 Joysticks, Maus, orig. Software, ca. 110 Disks, u.v.a., 100 % o.k. NP ca. 1700,-, VB 650,-, ab 14 Uhr Tel. 089/8641479

Verk. A-2000 + 120 HD (4 J. Garantie), 20 Spiele Orig., 3 MB, MK 3 + 100 leere Disketten, alles 1 Jahr alt, Preis: unter 2200 DM! VB, Tel. 07181/69497 Peter, von 19.00-21.00 Uhr

Verk. euch Spiele wie: A-Trein, Dune 2, WC, Indy 4, Epic, Mad TV usw., insgesamt 20 orig. Spiele! Schreibt an Peter Kollor, Menzelweg 14, 73614 Schorndorf, 1 DM Rückporto

Amiga-Spiele (Ong.) für 20 DM zu verkaufen: Klax, Pacific Island, Khalaan, M1 Tank Platoon, Indianapolis 500, Cadaver, Special Force, Slar Contr., Tel. 05141/26524

Verkaufe "War in the Gulf" und "Gunship 2000". Original. Neuwertig. Je 35,- DM. Suche Druker. Karte an O. Conraths, Nachtigallweg 82, 57080 Siegen

Verk. A500 + Mon. + 1 MB + Farbdrucker + Indy 4 + WWF + Fire and Ice + Erdkunde + Englisch + Joy + 50 Leerdisk + Diskettenbox, alles 100% o.k., 1 1/2 Jahre alt + (07191) 88194-72350 bei Alex

Verk. Streetfighter 2, Zool, Project X, Pinball Fantasies I, je 40,-, Turrican 1 + 2, Z-Out, Wings of Death I, je 10,-, Tel. 02203/301884, ab 18 Uhr

Verk. Action Replay 3 I, 100,-, Zweileufwerk I, 80,-, 512 KB Speichererweiterung mit Uhr I, 30,-, Demomaker mit Zusatzprg. I, 50,-, Tel. 02203/301884

Verk. Amiga 500, 1 MB, 2 Floppy, Action Replay, 493 Disks, 4 Orig., 4 Bücher, Hefte, 3 Joys., Drucker, Papier, Monitor, VB 11000 S, nur Österreich, Tel. 06225/87174 Werner verlangen!

Achtung! Verkäufe Top-Originale (alle über 75% PP) für 35 DM! U.a. Mad-TV, Lotus 2 + 3, Historyline, Civilization, 1869, Der Patrizier, BMP + Update, Gunship 2000, Tel. 089/7691345

Verk. Originale: Civilization dt. (50 DM), Lemmings 2 (50 DM), Battle Isle + Data Disk 1 (zus. 60 DM), Railroad Tycoon dt. (50 DM), Pirales (40), Tel. 09289/1351

Verkaufe für den Amiga diverse Spiele von Sierra-On-Line, Lucasfilm Games und anderen Anbietern wg. Systemauflösung. Liste bei Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verkauf: A500, 1 MB, 2 LW, Moni. 1084S, Joys, Maus, M-Pad, 3 Diskboxen mit Uhr I, 199, Bücher, Abdeckhaube und Orig. VB 1099, ab 19 Uhr, Tel. 069/748934

Verkaufe A500, 1 MB, HF-Modulator, Maus, 2 Joysticks, 120 Disks + Box, 15 Orig. (Indy 3 + 4, Monkey 1 + 2, Larry 5, Gobins 1 + 2 u.a.), Preis VB, Tel. 0571/47947, ab 18.10.93

Suche ständig Amiga-Originale, auch größere Bestände. Schickt Eure Listen u. Angebote an: Harry Biersack, Leopoldstr. 17, 95615 Marktredwitz

Verk. 16 Games für Amiga, Syndicate, Das schwarze Auge, Their Finest Hour, je 59 DM. Weitere auf Anfrage. M. Budick, Hövelweg 1, 53783 Eitorf, Tel. 02243/7873, ab 18 Uhr

Verkauf orig. Wing Commander dr. (30 DM) und orig. Nigel Mansell's Championship (30 DM), alles 100% o.k. Ruf mich an: 09162/511 (Tel.) Reinhard Verleger!

Verkaufe Amiga-Originale: Der Patrizier, Sim Ant, Indiana Jones 4, Gods, Falcon F16, Wing Commander, The Humans, Chaos Engine, Battle Isle, etc. Auch Ankauf. Tel. 05382/4858

MS-DOS

Verk. Syndicate 50, Civilization 40, Wing Commander + Secret Mission 135, Indiana Jones 4 35. Ich bin von Fr.-So. erreichbar. Tel. 09367/3670

Tausche: Might & Magic 5, Bloodwych, Alone in the Dark gegen: Ince, FS5, Burntime. Tel. 08141/21037 Di. u. Do. ab 18 h, nach Christian fragen

Biete nur Orig. M1 Tank 50,-, Patzner 60,-, Gunship 2000 50,-, Task Force 60,-, Silent Service II 50,-, Links 50,-, Eisho. Man. 60,-, ab 16.00 Uhr, Tel. 08141/25741

Verkaufe Motherboard 486SX 25 MHz 395,-, Epson Laserdrucker EPL 5200 neu 1295,-, Festplatte 40 MB 130,-, 125 MB 390,-, von 19-21 Uhr, Tel. 08382/75995

Tausche MM3, Wizardry 7, DSA, P of Darkness, Mad-TV (alle dt.), Atac, Suche Plen, Edge, MM4, Pool o. Radiance, Buck Rogers 2 od. andere Roll-, Sim-, Strat.-Spiele in dt., Tel. 06021/98946

PC: Comanche (40 DM), Historyline (40 DM), Indy 4 (40 DM), Lotus (35 DM), PC-Soundman (40 DM), PC-Tools 7 I (40 DM), Maupiti Island (10 DM), 3D C. Kii (40 DM), Tel. 02406/62982

Verk./Tausche: Mega to Mania 40,-, Hannibal 40,-, suche: Xeno Bots; Syndicate; Siedler; Empire Deluxe; Emo Brettfeld, Tel. 030/5083834; alles Original

Verk. PC-Orig.: R. Tycoon, Black Gold, X-Wing, Eishockey Manager, Cham. Manager, Global Effekt, North & South, Yuppies Revenge u.v.a., Preise VB, Tel. 05723/76278

Originale: Battle Chess 4000; Chessmaster 3000; Eco Quest 2; Eishockey Manager; Erben des Throns; Eric the Unready; Eye of Beholder 3; Flashback, je 45 DM. Tel. 07231/26636

Verkaufe original Wizardry 7 komplett deutsch für 45,- DM, Ishar 2 komplett deutsch für 30,- DM zuzüglich Porto, Tel. 02871/46124

Verkaufe diverse Spitzen-Spiele von Sierra-On-Line, Lucasfilm Games und anderen Anbietern. Kein Tausch. Liste gegen Rückporto bei Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verkaufe Midwinter II 40,-, PC-Orbit 60,-, Loom 40,-, Covert Action 30,-, F15 S. Eagle III 50,-, Für Amiga The Oath, Face off je 25,-, Tel. 04361/1238

Verk. orig. Shadowlands für 15 DM; orig. Eye 3 für 60 DM (+ Nachnahme); Anschrift: Ingmar Prasse, Anton-Mungen-Str. 11, 50170 Kerpen

486DX 50, 256 KB Cache, 4 MB, 170 MB FP, Maus + Pad, DOS 6.0, Windows 3.1, Winword, PC-Tools & Soundblaster + Aktivboxen 2 x 10 Watt, div. Originale, VB 3000,-, Tel. 040/6556529

Suche: Jutland, Dynablast, Flash Back, Prehistorik 2, Doom; verkaufe: Strike Command, Patriot, Humans, X-Wing MD, Comanche MD, Tim, Finest Hour, Rampart; Tel. 04421/26967

Verk. Syndicate, Strike C., Alone i. l. Dark, Monkey 2, Falcon 3.0 je 50 DM, suche Aces o. Europe im Tausch. Tel. 08671/5572 mittags

Verk. WC Academy, Might + Magic 5, B17, Swoll, Gunship 2000 + Mission, F15 3, Ultima 7 dt., Comanche, Das schwarze Auge, F-117A, KO5CD, KOG engl. Ultime UWZ, Tel. 06650/8638

Tentacle, Veil of Darkness, MM5, Taskforce, Aces o. Europe, u.e., suche: Betrayal, Strong hold, Wellstreet, FS5, Fire & Ice, Tel. 02622/7830

Alles Ong.: MM3 (d), Alone in the Dark (d), Lure of Temptress (d), SO 5 (e), Suche: Larry 6, P 4, Tel. 02103/51627 ab 18.30 Uhr, Klaus Hubrich

Verk. orig. PC-Spiele: Syndicate Flashback, Space Quest 5, Day of Ake, Tentacle, Freddy Pharkas, alle dt., Tel. 02552/62229

Verk. alte und neue Software für PC. Schreib an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Varkäufe: Gobliins 2, Ult. Underworld 2, Wizardry 7, Uncharted Waters, Muds. Suche: Syndicate, Time of Lore, M+M 5, Tentacle, Pirates Gold, Tel. 02175/2779

PC-Spiele (orig.) zu verkaufen: Links Pro 386, Formel One GP, Syndikat, B17, FS4 Sound u. Graphic Patrizier, Silent Service, X-Wing mit Data, Castle u.a., Tel. 05141/26524

Verk. Rad Baron 50,-, Swoll 50,-, Winter Challenge 40,-, Patrizier 50,-, 2 Gravis Joysticks + Gravis-Gamecard 145,-, Soundblaster 2.0 75,-, Tel. 08171/17884

Tausche A500, Monitor, 260 Disk, 1 MB, Bücher, 2 Laufwerk A-Replay 3, 6 SNES-Spiele, 11 Game-Gear-Spiele gegen 386DXPC (komplett) A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verk. PC-Ultimas: 7/2 45 DM, Daladisk F. of Virtue 20 DM, Martians Dreams 25 DM, 2400AD 15 DM, versch. japan. Zeichentrickfilme VB, ges.: Ultima 4 Stoffkarte, Tel. 04221/23472

Verk. original Lemmings 15,-, Indi 500 15,-, Alone i. l. Dark 30,-, Police Quest 3 30,-, Riders of Rohan 30,-, außerdem suche ich Mailboxen im Raum HD, Tel. 06181/74209

Suche die Bücher von den Geschichten über Gateway und den Heeschee, Autor Frederick Pohl. Zahle last jeden Preis, Tel. 04222/1580 Michael Pfeifer

Orig.-Spiele Alone in l. Dark, Historyline, Indiana J. 4, Ultima 7, Inca je 35 DM mit Orig.-Karton u. Handbuch. Schreiber, Leuchnerstr. 97, 34134 Kassel, Tel. 0561/404699

Verk. Tank Platoon, F117A, Aces of the Pacific, Global Effekt, Historyline, Silent Service 2, Railroad Tycoon, alles Original je 45.00 DM, Tel. 030/6094090

Verkaufe Syndicate (kompl. deutsch) für 45 DM. Tel. 089/981484 (Daniel)

Verk. Red Baron, H. of China, E.O.B. I, Police O 3, Bad Blood, D. of the Crown, Time Bandits, Genghis Khan, Team Y., Reelfms, P. of Darkness, Infocom, Tel. 0721/859677

Verk. Tentacle 50 DM, Syndicate 40 DM, Civilization 35 DM, U. Underworld 40 DM zus. 150 DM, Johannes Bichler, Alte Str. 18, Griesbach, Tel. 08532/2042 Di-Fr ab 15 Uhr

Verk.: TV Sports BB, Boxing, Football, LEM II, Monkey 2, Mad-TV, für C64: Speedball 2, Invesl, Dr. Wars, Preise 10-50 DM, Tel. 05936/2275

Verk. A-Train, Ultima 7, kpl. dt. je 40,-, Eish. Mana, Empire Deluxe, Strike Commander alle dt. je 50,-, suche Links Kurse Bellryw, Hyatt Dorado, Bountifull, Thron North usw., zahle 20-25,- pro Kurs, Tel. 08761/8466 Dieter

Tausche/Verkaufe PC-Originale, Strategie + Adventures. Habe z.B. I. Pharkas, Historyline, KO6, Enchantia, Beholder 3, Syndicate, Tel. 08121/82474 (18-21 Uhr)

Suche Originale: KO1-6 (wenn möglich in Englisch) sowie Days of the Tentacle. Tel. 07562/8824 Ralph

Reach for the skies, Flashback, Spirit of Excalbur, Strategy Masters, Space Legends, DM 60, Indiana Jones IV, DM 50, Rasende Reporter, Flames of Freedom DM 40, Tel. 04152/74140

Tausche PC-Originale: Ultima 7, D. Master, Wiz. 6 u. Wiz. 7, Betrayal at Krondor, KO6, Robin Hood, Space Hulk, Flashback, Star Trek, Comanche, Mautis XF 5700, Tel. 02482/1794

Suche MS-DOS Originale 3,5 Zoll, Lords of the rising sun, E-Motion, Temple of Apshel (Trilogie), Tel. 0761/25350

Je 45 DM History Line: SS2; Lemmings: Swoll; Caw; Hoc; Monkey 2; Muds; Indy 3; Rise of the Dragon; Midwinter; Wonderland; On the Road + Porto + NN; Tel. 07525/60417 ab 17 Uhr Dominic

Je 45 DM Joe Montana Football; Populous + Zusatzdisk; je 30 DM Revelation, Transworld; Atomino + Porto + NN. Tel. 07525/60417 ab 17 Uhr Dominic

Verk./Tausche M + M5, SO5, EOB3, Inca, Legend of Valour, Wizardry 7, Ultima 7/2, Ishar 2, Unlimited Adventures, Lands of Lore, Gods, Links 386, C. O. Ench. 08039/3362, ab 18 Uhr

Space Hulk; Magic Candle 3; Empire Deluxe; Lost Vikings; Lands of Lore; Serpent Isle; je DM 50,- od. Tauch ge. Betrayal dt. Cron. Tel. 0221/6801897 ab 18 Uhr

Verk.: 386 DX-40, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5", 5,25" VGA, Monitor, Maus, Joystick, DOS 5.0, Cherry Tastatur! 1700-2000 DM! Christian Kubczak, Tel. 0208/670690

Verkaufe Syndicate 65 DM und Wizardry (Crusaders of the Dark Savant) 50 DM + Porto. Tel. 02327/77227

Verkaufe: Original Tornado DV DM 85,-, MS-Flugsim 3.0 DV DM 25,-, DR-DOS 6.0 DM 40,-, DOS 5.0 DM 30,-, TDB 4.0 DM 25,-, Vestprnl 30,-, Ways o. H. 20,-, Tel. 07249/7238

Verk. 386SX-16 MHz, 40 MB HD, 2 MB RAM, 3,5 + 5,25" Laufwerke, VGA-Karte, Monochr. Mon., Software + neuer 24-Nadel-Drucker, VB 1300 DM, Tel. 05141/51155, nach 18 Uhr

Verk. 386SX/16, 3,5" Laufw., 3 MB RAM, 52 MB HD, Soundblaster 2.0 + Aktivboxen Game Card + Joy, Cherrytast. Super VGA-Monitor, VB 1500 DM, R. Teege, 06721 Zeitz, Beethovenstr. 3

Verkaufe 486DX-33 mit SVGA-Karte 32000 Farben, Tower, Soundblaster 2.0, Thrustmaster Monitor, 425 MB Festplatte, 4 MB RAM Best. für 2700,-, Tel. 06081/15430

Suche dringend "Der Patrizier" (dt.). Bin ab 19 Uhr erreichbar! Tel. 037752/3821 (nur Orig.)

Verk. orig. Gunship 2000 (35), Tornado (45), X-Wing Sc. (25), Special F. (30), Gundship Sc. (25), Tenk Platoon 25, WC2 (45) + NN, Tel. 02129/50909 ab 15 Uhr

Verkaufe Orig. u. komp. dt. Syndicate 45 DM, Comanche 35 DM, Historyline 30 DM, Vision 25 DM (02331) 52635 (Magnus) ab 18 Uhr

Verk. Space Hulk; Lemmings 2; WC2 (dt.); Historyline je 50,-, Atac, Manis, First Samurai, BMP 2.0 je 40,-, Vision, Fighter Commander, Abandoned Places je 30,-, Tel. 040/5505162

Verkaufe Originale: Historyline, Dune 2 je 50, Sherlock Holmes, A-Train, Elysium je 40; Patrizier 30; Dune 20; alle zusammen nur 230! Tel. 0851/71428, vor 18 Uhr!

Verk. für PC: NHL-Hockey, Shanghai 2, Wings of Fury, Eishockey M., On the Road, BMP 2.0, BMP Limited E. und für PC-ROM: Sherlock Holmes 2, Preise VB, Tel. 06405/3538

PC-Orig. Elvira; Dragon's Lair 2; Lemmings 1; Baile Chess 2; King's Quest 5; Links; Centuron; Trecon 2; Loopz; F-16; King's Quest 1-3; gegen Höchstgeb., Tel. 07445/2974

Verk. WC 1 + 2, Silent S. 2, Ultima U. 1 + 2, Falcon 3, Ultima 6, Mad-TV, Muds, Bandit Kings, Civilization, C. Bequest, B. 1942, C. of Camelot, M. + M. 3, Loom, Tel. 0421/2239229

PC-Originale + N. N. Monkey Island 2 50,-, Dream Team Coll. 50,-, Gold Rush 40,-, Oh no Dream Lemmings 50,-, Chuck Yeager Air Comb. 50,-, Police Quest 2 50,-, Tel. 02822/52415

386DX/33, 4 MB RAM, 82 MB-HD (17 ms), 3,5 & 5,25"-LW, SVGA-Karte + Monitor, Soundblaster 2, Maus, Flightstick, 13 Spiele, DOS 5.0, Windows 3.1, 1 Jahr alt, VB 2700,-, Tel. 0228/342794

Verkaufe Comanche Data; Battle Isle Data 1; tausche Space Hulk bzw. Lands of Lore gegen Pirates Gold; NHL-Hockey oder TFX, Tel. 0228/662402

Verk. Maniac Mansion, Baby Jo, Marble Madness 5,25, Volfried, RA, Rick Dangerous 2, Silpheed 3,5 je DM 15, Prince of Persia 2 3,5 DM 50, Tel. 089/8641212

Verkaufe (Österreich): CD-ROM The S Eventh Guest (800 S), CD-ROM der Patrizier (700 S), Syndicate (650 S), A-Train (500 S), Railroad Tycoon (450 S) - Tel. 04215/2982

386DX 40 Tower + Copro + 4 MB + SVGA 24 Bit + SB-Pro + Mitsumi CD-ROM + 14" Monitor + 5,25 und 3,5" HD + Mouse + Joystick + Disks + CDs + 2 Bücher + Originalspiele u.v.m., VB 2499 DM, Tel. 06050/8954

Suche Simulationen, speziell Flugsimulationen, nur Original, Tel. 0511/744081

Verk. Orig.: Day o. i. Tentacle 70 DM, DSA 50 DM, Betrayal of Krondor dt. 70 DM, Alona I. I. Dark 50 DM, megetrav. 2 20 DM, Tel. 089/497375 16-20h

Verkaufe DSA, Railroad Tycoon, Populous 2, Skat II, alles Originale zu je 55 DM bei Carsten Bockenfeld, Killingerstr. 48, 91056 Erlangen, Tel. 09131/45748 portofr

Verk. Champions of Krynn, Curse of Azure Bonds, Secret of Silverl, Wizardry VI je 30-40 DM zus. für 120,- DM, evtl. Tausch, ab 20.00 Uhr 0171/2430632 (Eric)

Verk. Ultima 7 (dt.), Ultima Underworld, Ishar 2 (dt.), Lure of Temptress (dt.), Gods, Maupiti Island (dt.), Might & Magic 3 (dt.), WC-Deluxe (CD-ROM), Tel.: 035206/5791

Shuttle, Tracoon II, Covert Action, PQ3, RSR, Jinks, Airbus Eur., Darkseed, X-Wing, Jump Jet, Jetfighter II, Battle Isle, Earl W. II, Alles Originale! Tel. 030/2113642

15 DM für jedes PC-Original, Ich verkaufe meine Software Sammlung wie eine Strike Commander, Indiana Jones 4, Day of the Tentacle, Ultima Underworld II und vieles mehr (ca. 50 Spiele). Garantierte Antwort und Grelis-Liste bei Roland Schöner, Steinrissgerasse 2, A-8773 Kemmen

Verk. Gravis Ultrasound neu, noch 8 Monate, Garantie für VB 300 DM, Matthias Becker, Nordhäuser Str. 14, 34454 Arolsen, Tel. 05691/3823, bitte von 19-20 Uhr anrufen

Verkaufe: 286er 12 MHz, 88 MB Festplatte, S-VGA Color Monitor, 3,5 Zoll u. 5,25 Zollauflage, DOS 5.0, Maus, DOS-Handbuch, 24 Monate alt, Tel. 06556/7330, 900,- DM

Verk. orig. Comanche, Monkey 2, HL, HLS2, WGH 3, SC, MM4, Front Page, Castle 2, Civil, EM, EOB 3, T. P. General + Data, Carl Lewis, Special F., M1, BM, RRT, KO 1 + 2, NAM, Tel. 0228/666036

Demos von den besten Crews für SB/VGA! Einfach Liste anfordern bei: Karl-Heinz Gunkel, Postfach 1221, 36267 Philippsthal

Tornado, Hannibal, 8 Ball de Luxe, Hexuma, Syndicate, War in the Gulf, Lost Vikings, Eishockey Manager, Conan, Double Dragon 3, Prince of Persia 2, Dynablast, Space Quest V, Police Quest 3, Star Trek DM 60, Tel. 04152/74140

Might & Magic 3, Zyconix, Carl Lewis Challenge, Loom DM 40, Stratego, Cadaver, Wild West World DM 35, Battle Chess, Impenun, Alomino, Turn it Mahjong, WWF, California Games, Keys to Maramon DM 30, Tel. 04152/74140

Verk. MS-DOS-PC + Mon. + Works + Lernprg. + Gameport + Literatur + Spiele 550 DM sowie Wing Commander 2 + Sots-Peck 70 DM; diverse and. Spiele; Tel. 02202/82641

Verk. PC-Ong. z.B. Strike Commander, Sensible Soccer; Eishockey Manager; Zak McKracken, Maniac Mansion, CD-ROM Edition (Indy 4, Comanche, Historyline) Tel. 05191/18760

Historyline, Lost Vikings, Comanche, Wolfpack, Strike Comm + Speech, Ami Pro 3.0, gg. bar o. Tausch, z.B. Emp. Del., Tel. 09103/1799 Harry ab 17.00 Uhr

Wizardry 7 komplett in deutsch 45 DM, X-Wing Tour of Duty Imperial Pursuit dt. Anlgt. 25 DM, Starwirl Compact 95 DM, Joystick 10 DM, Tel. 02472/3643

Verkaufe Strike Commander für 50 DM od. Tausche gegen Comanche od Empire Deluxe ab 17 Uhr, Tel. 0201/369115

Verk. Day of Tentacle DV 70,-, Comanche 50,- Tausche u. kaufe auch Spiele, Tel. 06081/8755 ab 17.00 Uhr. Habe auch Game Gear (Marcel)

Verkaufe WC 2 + Data 60,-, Strike Com. 45,-, UW 2 40,-, X-Wing + Data 45,-, Dune 2 40,-, Ultima 7/2 40,-, Cadaver 30,-, Legend 30,-, Simant 30,-, Tel. 030/6512209

Verk. 386-25, 4 MB RAM, 106 MB HD, 3,5 HD, 5,25 HD, LW, SVGA-Mon., SVGA-Card, Windows 3.1, MS-DOS 5.0, PC-Tools 7.1, 14 Originalgames, Indy 4, Aces, Wizardry 7, Preis VB, Tel. 07034/2524

Suche: Indy 3 Ev., Indy 3 DV-VGA, alle Indy Action Games für PC, Star Wars Action Games, Links Kurse nur VGA, Tel. 02362/43797 Kramer

Verk. orig. (3,5") - Der Patrizier 45 DM, PC Globe 5,0 (Das aktuelle Weltbild) 55 DM, Tel. 06104/62209

Verk. o. tau.: Lost Vikings 50 DM, Maniac Mansion 2 DV 60 DM, Suche: Fields of Glory, Wall Street M., Bumtime, Zahle b. 50 DM, n. Ong. Tel. 089/3291571, fragt Norbert

Verkaufe: Civilization; Sim Earth je 50,-; Loopz: Spy vs Spy je 15,-; Suche: Pirates Gold; A-Train; Day of Tent., Railroad Tycoon Deluxe; Tel. 0201/738486

Verk., kaufe, tausche Originale. Biete: Strike Commander, Hardball 3, Lotus, Night Shift, Populous 2, Jettfighter, T. 09131/24207, Patrick

Verk. Syndicate, Pirates Gold, Burntime, Links 386 + Kurs, Hannibal, Castles 2, Aces of the Pacific, Red Baron und Transaktica, Preis VHS, Tel. 07722/6499

Verk. wg. Systemwechsel: 386DX-40, 4 MB RAM, 210 MB HD, 1,44 MB FD, SVGA-Karte 1 MB, 14"-Farbmonitor-VGA, Tastatur, Mouse, 100 % o.k. DM 1900,-, Tel. 089/806900, Raif

Verk. Grand Monster Slam 15 DM, Flight of the Intruder 15 DM, Stormovik 30 DM, alles zusammen für 50 DM! Tel. 05241/29529, Jens Metschke, Oststr. 48, 33332 Gütersloh

Verk. Red Baron, KO I-VI, Patzner, Loom, Monkey I + II, Indy 3 + 4, Robin Hood, Ecoquest Wondeland, Sherlock Holmes, Shadow of the Comet, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verk. Heart of China, Eric the Unready, Covert Action, Laura Bow, Hero I-III, Fascination, Maupiti Island, Zak, Maniac Mansion, nur Orig., Tel. 0681/638039

Verk. PC-Originale Software, Starray, Pirates, Indy 500, Gunboat, F-19, Ishido, Mad-TV, Lemmings, Robin Hood, Indy 4, Monkey Island 1 & 2, Cyclea, Teenage Turtles, Transworld, PO3, Dr. Brain, Eye o. Beholder 1, Simpsons, Ultima 2, Nova 9 und viele and., Tel. 09631/5721

Verk. folg. MS-DOS-Orig.: Dogfight; Car & Driver; Red Baron; Laura Bow II zu je 40,-; suche: F-16 Comb. Pilot; Apollo 18. Vette Frank, Puncelliart 22, 93049 Regensburg

Lands of Lore 50 DM, Underworld 1, Underworld 2, Eye of the Beholder 3, Das schwarze Auge je 60 DM, Tel. 05221/64102

Ich verkaufe für PC: Strike Commander + Speech Pack (oder tausche gegen H. L. 1914-18 oder Lands of Lore). Telefon 06203/13200 (Philipp)

Verk./tausche PC-Orig.: M. Island, Civilization, H. Line gegen Syndicate, Burntime, NHL-Hockey, Pirates Gold, R. Tycoon Del., Stronghold, Pinball Dreams, Tel. 06136/7330

Verkaufe Originalsoftware für PC. Liste bei: Steffen Watz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg ** Games ** Games ** Games ** Games ** + Anwenderprogramme!!

Verk. Ultima 7, Ultima Underworld, X-Wing, Burning Steel, Monkey Island 2, DSA Comanche 1914 & 45,- + Versandkosten, Tel. 02435/1020 ab 19 Uhr

Verkaufe Populous 2, Aces of the P. je 45 DM und WC2, DSA, Wizardry 7 je 40 DM, je für 25-30 DM. Liste und Angebote bei M. Kölle, Breitenholzstr. 19, 89233 Neu-Ulm

Verkaufe "Syndicate" kpl. deutsch nur 70,- inkl. Versandkosten, Jörg Strothoff, Wilhelmsau 120, 10715 Berlin, Tel. 030/8612737

Verkaufe Originalsoftware für PC. Liste bei: Steffen Watz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg ** Games ** Games ** Games ** Games ** + Anwenderprogramme!!

Verk. orig. Sp.: SO 5 (D) 50,-, L. o. K. (D) 50,- WC 35,-, Star Tr. 50,-, X-Wing (D) 55,-, B. 17 45,-, SS. 2 (D) 40,-, Comanc. (D) 55,-, Mis. 1 (D) 40,-, Indy 4 (D) 50,-, Alle Sp. neu! Tel. 0731/60626, ab 18.00 Uhr

xtc - 2 gigz stuf für MS-DOS, 700 Megs x-rated filez. whq of the LOSTboys, +49-(0)30-3412912. hst & V32bis support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund

PC-Originale: WC Deluxe (inkl. Secret Missions 1 + 2) 50 DM, Shadowlands 20 DM, Eye of Beholder 2 20 DM, Wizardry 6 20 DM o. alles zus. 90 DM, Tel. 04189/578

Verkaufe: Pop 2, A-Train, Startrek 25, Than-niversity, B17, X-Wing, F 1 Grandprix, Silent Service 2, bei: Heiko Ehrhardt, Wetzlarer Str. 73, 35638 Lenn, je 40,- DM

Monkey Island 2 DM 30; Wizardry 5 + Hero Quest + Dune zus. 30 DM; Flight o. Intruder + Conflict Core + Conf. Middle East + Midwinter zus. 30 DM; Tel. 06106/24296 ab 18 Uhr

Railroad Tycoon Deluxe DM 65; Strike Comm. + Speech 70 DM, Burning Steel, WC1 + SM 1 + 2, Chessmaster 3000, Civilization je 30 DM, Tel. 06106/24296, ab 18 Uhr

Verkaufe (kein Tausch!) Originale: Day of the Tentacle, Alone in the Dark, Warlords 2, Empire, Inca je 50 DM, Lands of Lore, Eye of the Beholder 3, Stronghold, Syndicate je 40 DM, Oil Imperium, Silent Service 2, Samurai, Colossus Chess, Nightbreed, Maupiti Island, Genghis Khan je 30 DM, Tel. 0611/428940 ab 17 Uhr

Verkaufe PC-Originale: X-Wing, Eishockey Manager, Indy 4, Lemmings 2, Ultima 6, Dune, Wing Commander, Elite Plus, History Line, Sim Life, etc. Auch Ankauf. Tel. 05382/4854

Verkaufe (kein Tausch!) Originale: Day of the Tentacle, Alone in the Dark, Warlords 2, Empire, Inca je 50 DM, Lands of Lore, Eye of the Beholder 3, Stronghold, Syndicate je 40 DM, Oil Imperium, Silent Service 2, Samurai, Colossus Chess, Nightbreed, Maupiti Island, Genghis Khan je 30 DM, Tel. 0611/428940 ab 17 Uhr

Atari ST

3-D Soccer, Englied, Amayite, Defender 2, Led Storm, Battle Bound, Darts, Ephenel, Torvak, Magic Lines, Days of thunder, No exit, Disc, St. Dragon, Fruitmachine, Revelation, Leonardo, Viking Child, DM 20, Tel. 04152/74140

Kick off 2, Simulcre, Dick Tracy, Killing Cloud, Air Supply, Blue Angel '69, Khelaan, 7 Gates of Jamabala, Dytel 07, Pick'n Pile, Think Cross, Rainbow Islands, Moonfall, DM 30, Tel. 04152/74140

Monkey Island, Knightmare, Shadowlands, Bundesl.-Manager prof., DM 60, Captive, Captain Planet, Figher Command, Betrayal, Hard Nova, Pirates, Legend, Super Cars, Battlehawks 1942, Cisco Heat, DM 20, Tel. 04152/74140

Verk. 17 ST-Originale, UMS, Pirates, Kaiser, Galdregons Domain, Steller Crusade, usw. für 5-40 DM, bei Komplettabnahme 20 % Nachlaß (l. 200 DM), Tel. 0225/52467 (ab 17 Uhr)

Atan ST SM 124 S/W-Monitor dringend gesucht, Zahle guten Preis, Tel. 08752/7932

Suche günstigst guterh. Atari 1024ST, Mega 1 ST als Musikcomputer, evtl. mit Musikprogrammen (mit Monitor), Raum F/AB, Tel. 06021/98946

Verkaufe Atari 1040ST + Farbmonitor SC 1224 + Maus + einige Originale (Populous, Marble Madness ...) unter Tel. 06130/7733, ab 18.00 h Sebastian

Verk. Atari 1040 STE Mon. Philips CM 8833, 2. LW, Software, Lit. 100 % o.k. VB 700,-DM, Lüth Oliver, Hamburger Str. 2, 23845 Hstziedt

20 ST-Originale zu verkaufen: u.a. Lotus 1 + 2, P. K. Boxing, M1 Tank Platoon, Speedball 2, Final Fight, je 15,- DM oder zus. 250,-DM. Post an: Tempel, 39108 Magdeburg, Schleiermacherstr. 4

Suche dringend Null-Modem-Link-Spiele für den ST! Außerdem: Mega lo Mania, Castle Master, Virus (Spiel!), u.a. Füge, 09221/66655 (abends)

Verkaufe für ST/STE diverse Originalspiele von Sierra-On-Line zu je DM 30,- und von diversen Anbietern zu je DM 15,-. Liste anfordern bei: Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verk. Atari 1040 STE + Mon. SC 1224 + Maus + Joystick und 45 tolle Spiele 700,- DM VHB, Tel. 0211/453110 ab 19 Uhr

Verk. 17 onrginal Atari ST Games für 200 DM oder einzeln für 10-25,- DM (Populous, Larry 1, Starfrek, Sundog, Hosiages, Cosmic Pirete, Draakken, etc.) Tel. 0226/142712 9-12 Uhr

Verk. Monitor SM124 100,- DM Laufwerk 80,- DM, div. Spiele, z.B. Sil Service 2 60,- DM, Formula-One 60 DM u.v.a. PD-Disks à 2 DM, nur Originaltel W. Kröger, Tel. 05631/64821

Zu verkaufen: Monitor SC 1224, Spiele, AT-Speed-Platine (neuwertig) u.v.m., F. Bischoff, Tel. 07641/6204

Master System

Verkaufe 16 Master-System-Spiele je 20,- DM das Stück (z.B. Altered Beast, R-Type, Cyborg Hunter, Mickey Mouse, Wonderboy 3), M. Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großhathau

Verk. Games für Sega Masters. 1. Game Boy, Lynx 1 und Game G. + Software. Verk. oder tausche Sega Masters. 1 + Spiele. Tausche gegen SNES + Streelt 2, Tel. 02404/2084 Dominik

Verk. Master Sys. inklusive 11 Spiele, z.B. Thunderblade, Chostb., Vigilante, Back to the Futureworld Cup 90, Altered Beast für nur 500 DM, auch einzeln, Tel. 03586/5004

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen Sega Master, Mega Drive, Mega CD, Game Gear, SNES, NES, Game Boy, Neo Geo * Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr * Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr

PC Engine

Verk. Turbo-Duo-CD-ROM-Spiele "Y's" und "Exile 2" je 80 DM + VS-Kosten (verk. auch Super-NES-SP, "Drekken" 60 DM MD: Anot. World 50 DM), M. v. Bulow, Tel. 04104/5304

Kaufe Module u. Konsolen, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen. Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Verk., kaufe alles was mit PC-Engine, Turbo Duo, Mega Drive, Super-NES, Game Gear, Neo Geo, NES, Master System, Lynx, Mak zu tun hatt Tel. 089/1403732

Verkaufe, kaufe, tausche alles für PC-Engine, Super-NES, MD, Neo Geo, Mak. Habe viele Titel für PC-Engine jap., z.B. Devil Crush, Tel. 07331/40749

Verk. Turbo Duo + 25 Top Spiele (Lord o. I. H., Dung Explorer 2, I. Fight 2, Splatter, usw.) 7 Mon. alt VHB 1499 DM! Suche Mega CD + Neo Geo Spiele! Verk. Lynx + 8 Sp. für 299 DM!! Tel. 089/4701827

Game Boy

Wahnsinn! Verkaufe GB-Module 30/51/64/ in 1 GG-Modul 21 in 1, Tel. 0531/610782

Kaufe Module u. Konsolen, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen. Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Verk. GB + Kopfh. + Adapter (DM 80) + Tetris + Kwirk + Megaman 3 + Drucktales 1 + Super Mario 1 (zus. DM 110, einz. 25/30 DM), Tel. 07529/1060 ab 18 Uhr

Verk. GB + Tasche + Akku + 12 Spiele (u.a. SML 2, F.F.2 + Adv., Sagaia, F-Race, usw.) + 4 Sp. Adap. Alles 100 % o.k., orig. verpackt und nur komplett f. 350 sFr. Tel. 056/215281 n. CH!

Verkaufe Game-Boy-Kassetten je 25,- DM, Festpreis, Golf, Blades of Steel (Eishockey), Pac-Man, Chessmaster, Game-Light 10,- DM, Spielberater 10,- DM, Tel. 02241/44208

Verk. Game Boy mit Tetris + Game Light u. Lupe + Akku und 8 Spiele (z.B. Probotector, Tiny Toon usw.) für 200,- DM, Mario Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großhathau, ab 15 h

Verkaufe Game Boy + 6 Spiele für 200 DM, Robert Sterba, Richard-Wagner-Str. 44, 63263 Neu-Isenburg, Tel. 06102/38721

Verkaufe Game Boy + 9 Spiele (Tetris, Parodius, Mario 2, Probotector, Castlevania 2, Looney Toones, Dynabl., Tennis, G. Oues!), Top Zustand, VB 400 DM, Tel. 05753/4864

Verkaufe NES mit 2 Pads und 25 Spielen! Z.B. SMB 3, Zelda 2, Solstice, etc.! Ab 30 DM! Preise telefonisch, Meldet Euch unter Tel. 089/3206244 (Thomas), auch Einzelverkauf!

Verk. Spiderman; Buraifighter; Rescue of Princ. Blobette je 25 DM; Gargoyl's Oues; F1-Race; Fortress of Fear; Turtles; Golf; zus. o. einzeln; geg. Gebot, Tel. 07445/2974

Verk. Game Boy + 7 Spiele, u.a. Mario Land 1 + 2, Turtles 2 + wiederaufladbares Batterieset + Tasche 350 DM, Nico Ritsche, Am Linkberg 21, 33619 Bielefeld, Tel. 0521/102483

Verk. Tiny Toons, B. Simpson, Tail Gators, Mario & Yoshi, Turtles 2, Castlevania 2, Baloon K., S. Mario 2 für je 30 DM, S-NES: Pilotwings 60 DM, Tel. 04633/247 Marko, 15 h

Verkaufe Game Boy mit 8 Spielen (Megaman, Gargoyles Oues, Kid Icarus u.e.) für 270 M. Christoph Betz, Frankfurter 71, 91325 Adelsdorf, Tel. 09195/7198

Keufe Konsolen + Modulsammlungen. Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Mega CD, SNES, NES, Neo Geo, Sega Master, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 Uhr

Verkaufe für den Game Boy folgende Spiele originalverpackt: Lemmings zu 40,-, Populous zu 50,-, Asterix zu 40,- und Prince of Persia zu 40,-. Bitte melden bei Ulf Petersen, Postfach 1103, 24318 Lütjenburg

Verk. Game-Boy-Spielmodul mit 50 Spielen für 220,- DM, Tel. 08131/58545

Hallo! Suche Game Boy + Spiele. Kaufe oder tausche auch gegen Super-NES, Mega Drive, NES, Mas. Sys, PC-Eng-Spiele, Tel. 04627/1618 (20-24 DM)

Game Gear

Verkaufe G.G. + Adapter + Sonic 1 + 2 für 250,- DM, Bin Mo.-Do. ab 19.00 Uhr unter Tel. 0201/522288 zu erreichen. Daniel Kruger, Spinozstr. 14, 45279 Essen

Handheld-Tauschclub, HTC, Lynx, Game Gear, Game Boy und Zubehör. Endlich! Verkauf, Kauf und Tausch möglich. Hotline, Spiele, HTC-Tel.: 0431/564572 tägl. 17.00-22.00 h

Verk. Sega Game Gear mit 4 Spielen, Sonic Columns, Marble Madness, Halley Wars, TV Tuner, Tasche, Master Gear Converter und MS-Pro Wrestling, Tel. 02941/21818 (Daniel)

Verkaufe Game Gear mit Netzteil und 5 Spielen (Sonic 1 + 2, Shinobi 1 + 2, Wonderboy), 6 Monate alt für 350 DM, Tel. 040/5291635 Jens

Wahnsinn! Verkaufe GB-Module 30/51/64/ in 1 GG-Modul 21 in 1, Tel. 0531/610782

Verk. GG mit Sonic + Mickey Mouse + Donald Duck + Olympic Gold + Columns + Leaderboard Golf VB 380 DM (NP 650 DM), Tel. 089/985938 (Philipp ab 16 Uhr)

Mega Drive

Verkaufe Buck Rogers 40,-, Dark Castle 30,-, Burning Force 25,-, Sword of Verm. 40,-, Italia 90 30,-, Moonwalker 40,-, Für G. B. Barbie 20,-, Tel. 04361/1238

Verk. M. D. + 8 Spiele (alle in Zeitschriften mit mindestens gut bewertet) + 2 Soypads + Action Replay + Sapan Adapter, für 700 DM, Tel. 07146/41442

Verkaufe 15 Sega Mega Drive + Master System Spiele für 60,- DM pro Spiel! Tel. 0431/641670

Verkaufe MD-Spiele Bio Hazard Battle (dt.) 69,- DM, Hellfire (jp.) 25,- DM, Tel. 02371/32736

Tausche A500, Monitor, 260 Disk, 1 MB, Bücher, 2. Laufwerk, A-Replay 3, 8 SNES-Spiele gegen Mega Driven, Mega CD mit Spielen, A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verkaufe/kaufe/tausche SNES- und MD-Spiele, große Auswahl, kaufe auch Sammlungen mit Grundgerät. Tel. 04774/1789 Rainer

Mega Drive Magnum-Set mit 4 Spielen: Hard Drivin, Super Wrestle Mania, Street of Rage, Double Dragon 3, für 500 DM oder Tausch gegen Super Nintendo mit 2 Spielen, Sven Dennenberg, Am Wassertal 10, 06217 Merseburg 3

Verk. Turboduo + 25 Topspiele (Lord o. th., Dunk. Explorier 2, Fight 2, Splatter, usw.), 7 Monate alt, VHB 1499 DM! Suche Mega CD + NeoGeo Spiele! Verk. Lynx + 8 Sp. für 299 DM!!! Tel. 089/4701827

Suche MD-Spiele NHLPA Hockey, NBA-Allst. Chall o. David Robinson, Hardball 3 o. Sp. Talk Baseball. Verk. Sonic G-Loc Mega G.I. 40-60 DM/Spiel. Tel. 0214/505943

Verk. Mega-Drive + Sega CD US mit div. Spielen, Arcade Power Stick und allem Zubehör, PV 500,-. Tel. 08020/633 oder 1737, Fax 08020/7127

Verk. Mega Drive mit 8 Spielen (600 DM) oder ohne (100 DM), mit 1 Steuerpult und Sonic 1 Spiele. Tel. erfragen NR 08142/5094 und ein Game Super Nintendo Wesselmani für 50 DM

Verk. Mega-Drive + Sega CD US mit div. Spielen, Arcade Power Stick und allem Zubehör, PV 500,-. Tel. 08020/633 oder 1737, Fax 08020/7127

Verk. 25 Mega Drive Spiele, Spiele einzeln 40,- DM (z.B. Fantasy Star 2 und 3, Sonic 2 usw.), alles zusammen 1000,- DM. Mario Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großharthau, ab 15 h

Verk. MD m. 3 Pads, Joystick, 12 Spielen: Sonic 1 + 2, WB, Turrican, Turtles u.a., neu ca. 1600 DM für 999 DM. M. Heinrich, Bergener Str. 2, 10439 Berlin, 0161/1620222

Tausche Game Boy inkl. 4 Spiele gegen 2 Mega Drive Topspiele o. Verkauf! Habe auch Shining, Tiny, Cool, Rolo, Global G., Marble, u.v.m., Tel. 04962/5655 Frank

Verkaufe World of II., Winter Ch., Olympic Gold je 45,-, Tanzania, Immortal je 40,-, tausche o. verkaufe auch Sega CDs, Tel. 07641/55475 (nur Fr., So.) Volker

Tausche o. verkaufe folgende Sega-CDs, Jaguar, Wonderdog, Batman, Road Avenger, Sewer Shark, Final Fight, Sol Deace, Sherlock Holmes, j. 65 DM, Tel. 07641/55475 Fr. Sa. So.

Verk. Spiele für MD und SNES wie z.B. Jungle Strike, NHLPA-Hockey. Verlange pro Spiel zwischen 60 und 80 DM. Bin erst ab 19.00 erreichbar, Tel. 089/7149026

Verk. für MD: Terminator, World of II., Flashback, Mega Games I, Sonic, Auch Tausch gegen Mega-CD-Games. Preis VB. Tel. 0203/442916

Verk. MD + 2 Joypads + 7 Spiele (u.a. Battelroad, NHLPA 93, Advanced Military Commander, Lotus T. Challenge, Warsaw, usw.) kpl. für 400 \$Fr., Tel. 056/215281. Gilt nur in CH!

Verk. für MD: Fantasia, Castle of Illusion, Olympic Gold, Wrestlingmania (60 DM), Shining I, II (75 DM), Sonic 2 (50 DM), Sonic (30 DM), Tel. 040/5218550

Verk., kaufe, tausche alles was mit Mega Drive, Super-NES, Neo Geo, Turbo Duo, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Lynx, Mak. zu tun hat. Tel. 089/1403732

Kaufe Module u. Konsolen, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen, Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Tausche, verkaufe, kaufe alte u. neue Mega Drive u. Super-NES-Spiele! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Mega Drive-Magnum-Set mit 4 Spielen: Hard Drivin, Super Wrestlingmania, Street of Rage, Double Dragon 3, für 500 DM oder Tausch gegen Super Nintendo mit 2 Spielen, Sven Dennenberg, Am Wassertal 10, 06217 Merseburg 3

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen Mega Drive, Sega Master, Game Gear, Mega CD, SNES, NES, Game Boy, Neo Geo. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 Uhr

NES

Verk. NES + 12 Spiele (z.B. SMB1-3, Zelda 2, Mega Man 3, Probotector, Metroid, Castlevania, usw.) + Remote-Controller (4 Batterien) + NES-Adventure + Spieleberater für 520 DM, Tel. 0711/5282797

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf NES, SNES, Game Boy, Mega Drive, Mega CD, Sega Master, Game Gear, Neo Geo. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 Uhr

Lynx

Lynx-Club Österreich; ständig neue Infos, alle neuen Module erhältlich. Monatliche Clubzeitschrift etc. Info bei: Ernst Furrhaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz - Austria

Verk. Lynx mit Netzstecker und 2 Spielen (MS. Pacman, Xybots) DM 200,-, Tel. 089/4604105 ab 14 Uhr (Sebastian)

Suche Lynx-Spiele (nur mit Gebrauchsanweisung und Verpackung!). Zahle pro Spiel 20 DM. Spielisten an: Ch. Dettmer, Rütterscheider Str. 241, 45131 Essen

Lynx-Club Österreich; ständig neue Infos, alle neuen Module erhältlich. Monatliche Clubzeitschrift etc. Info bei: Ernst Furrhaller, Hafnerstr. 6, A-4020 Linz - Austria

Super Famicom

Tausche/suche neue SNES Games (jp, us, dt)! Tausche SNES-Games gegen Mega-CDs und JB King (jp). gegen Topflighter Joyboard. Tel. 07354/2873, Stefan

Verkaufe Super-NES + Mario-Cart + Jimmy Connors Pro Tennis Tour + Pads usw. Festpreis 200,- DM. Tel. 02571/53365

S-NES/FAM + Turbo Duo Konsolen + Module, auch Bestände kauft Tel. 0212/208689

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen. Super NES, Mega Drive, Mega CD, Neo Geo, Game Boy, Game Gear, Sega Master, NES, Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 h

Verkaufe für SNES Starwing wie neu für 80,-, Tel. 05648/263 Alexander

Verk. Super-NES, G. Pocky Rocky, Turrican, Bubsy, Tecmo NBA Basketball, Mech. Warrior, King Arthur, Twin Bee, Aleste, Jaki Crush, Rampart, Zelda, FF 2 + 3, Axel, Tel. 06473/1490

Tiny Toon 70,-, Fatal Fury 70,-, Final Fight II (jap.) 50,-, Turtles in Time 50,-, Super off Road 40,-, Super Soccer 40,-, Thomas 02941/24326 ab 16 Uhr

Verkaufe alle möglichen Super Nintendo Games von Axel, bis Wing Commander Top-Zustand! Ab 18.00 Uhr unter Tel. 06130/7733 (Sebastian)

Hi! Suche neue Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, NES-Spiele. Tausche auch. Tausche Euro Game-Boy-Spiele gegen Games o.g. Systeme (kaufe auch). Tel. 04627/1618 (20-24 Uhr)

Tausche Parodius oder Zelda 3 gegen Probotector, Castlevania 4, Magical Quest oder Mario World. Verkaufe außerdem original Amiga-Spiele. Tel. 05365/2195

Suche Module für Super-NES bis DM 50,-. Schriftliche Angebote an Dominik Fischer, Kroisgang 46, 48565 Steinfurt

Verkaufe: S-NES mit Zubeh. (2 Pads,) mit Streetfighter 2 + Power Monger für 350,-, Tel. 0631/24403, ab 17 Uhr, Thomas verlangen

Tausche SNES-Spiele: Mickey Mouse, Starwing, Zelda, Mario Cart, Sup. Probotector, Addams Fam. (us.) alle anderen dt., A. Thesing, Leuchtenburgstr. 27, 07552 Gera

Verkaufe für SNES Streetfighter 2 Turbo und Mario all Stars (beide us). Preis nach VB (billig) Christoph Gruber, Tel. 00431/7131740 (Christoph)

Suche Tauschpartner für SNES, Amiga u. GGI. Biete 2 ältere SNES-Sp. gg. 1 neueres! Habe SF2, TMHT4, Hook, Star Wars, NCAA, D. Strikel Tausche auch gg. gute GG-Sp., Tel. 0821/522802

Verkaufe, tausche & kaule SNES-Games, habe immer neueste Spiele, u.a. Final Fight 2, S. Turrican, Lost Vikings u.v.a. Ruft ab 16 Uhr an! Tel. 0711/8893118

Streetfighter II für SNES PAL 50,- DM, Tel. 06621/78649

Verkaufe, kaule, tausche SNES- und MD-Spiele, große Auswahl, kaule auch Sammlungen mit Grundgerät, Tel. 04774/1789 Rainer

Verkaufe, kaule, tausche alles für Super-NES, Mega Drive, PC-Engine, Neo Geo, Mak. Suche Striker, Tel. 07331/40749

Verkaufe, kaule und tausche Spiele für Super-NES. Habe z.B. Super Pang, Starwing, Super Probotector, Tiny Toon, Soulblazer usw. Tel. 04763/1509 Yoyo

Verk. S-NES + 3 Joypads, Streetlighter II, WMF Rumble, Super Mario World, Starwing, Video-AV-Kabel, nur komplett! NP 900 DM für 500 DM, Tel. 09921/7284 ab 18 Uhr

Verk. NHL Hockey: Pro Tennis Tour; evtl. auch Tausch, Tel. 05191/18760

Tausche Lynx + Sp. gg. 1 SNES-SP., MS-SP. gg. SNES-SP., suche Neo Geo, tausche SNES-SP., verk. für PC: Ultima 7, Underworld, je DM 50, Suche MD, Tel. 0821/481712

Verk. 12 Super Nintendo Spiele (z.B. Tiny Toon, S. Probotector, S. Gouls'n Ghost, Parodius usw.). Spiele einzeln 50,- DM, alles zus. 600,- DM. M. Schließer, Randsiedlung 2, 01909 Großharthau

Verkaufe Super-Nintendo-Spiele Streetfighter II, Mario Cart je 50 DM, Tiny Toon 60 DM und andere, Oliver Ranig, Hauptstr. 3, 01920 Oßling

Verk. S-NESUSA + 2 Pads + Mario + Scartkabel 1A-Zustand für 349,- VB, Parodius, Streetf. 2, Axel, Mickey Mouse je 65,-, Tiny Toon, F-Zero, Zelda 3 je 60,-, T. 0511/733537 ab 17 h

Verkaufe Starwing SNES für VB 80 DM, verkaule Turn and Burn für Game Boy für 30 DM und Super Mario 1 für 10 DM unter Tel. 08137/5972 Ingrid nach Sam

Verk., kaule, tausche alles was mit Mega Drive, Super-NES, Neo Geo, Turbo Duo, Game Boy, PC-Engine, Game Gear, Lynx, Mak. zu tun hat. Tel. 089/1403732

Kaufe Module u. Konsolen, auch Sammlungen v. SNES, Turbo Duo, Neo Geo, Game Boy u. MD. Verkaufe auch Soft-/Hardware von diesen, Sven Wolpert, Tel./Fax 06132/56604

Tausche, verkaufe, kaule alte u. neue Super-NES und Mega Drive Spiele! Tel. 0781/75646 Olaf ab 18 Uhr

Diverses

Kaufe Konsolen + Modulsammlungen auf Neo Geo, Mega Drive, SNES, Sega Master, NES, Game Boy, Game Gear, Mega CD. Tel. 04521/71497 ab 18 Uhr, 04521/71497 ab 18 Uhr

Suche Konsole + Spiele für Super Nintendo, Nintendo, PC-Engine, Sega Master + Sega Mega Drive, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 24113 Kiet, Tel. 0431/641670, 0431/641670

Verk. Archimedes A3000, 4 MB RAM, 107 MB HD, PRM's, RISCOS 3.1, Software: 1 Jahr alt, Topzstd. NP 3000 DM, VB 2000 DM (auch einzeln), Tel. 09721/186029 (Claus)

Verkaufe: PT 5/91-6/93 Stick, 2,50 DM, AG 10/92-6/93 Stick, 3,50 DM, PP 5/91, 8/91-6/92 Stick, 3,00 DM, AJ 1/90-5/90, 1/91, 7/91-5/93 Stick, 3,00 DM, ASM auf Anfr. Tel. 04851/2535

Suche die Bücher "Hinter dem blauen Ereignishorizont", "Heechee Rendezvous", "Die Annalen der Heechee", "Die Rückkehr nach Gateway" Zahle sehr gut! Tel. 04222/1580

Original Kullspiel M.U.L.E. für VB DM 150, Tel. 08133/6851

Diverse Informationen über Briefspiele gibt's bei: Andrea Viehl, Herdtweg 16, 35447 Reiskirchen

Verk. NES und GB-Spiele: 50,- bis 60,- DM. Verk. Master System 2 mit Sonic für 180 DM. Kaum gebraucht, voll o.k., suche außerdem Eye of the Behold, 2-40,- DM/Tel. 06372/6554

Verk. Power-P. - Jahrg. 91/92 und folgend je 25,- + Porto, S. Service 2, Falcon 3, Civilization, Ultima 6, U. Unterw. 1 u. 2, Mad-TV, Wing Com., Muds, Tel. 0421/2239229

Verkaufe, kaule, tausche alles für Neo Geo, Super-NES, PC-Engine, Mega Drive, Mak. Suche Samurai-Showdown, Tel. 07331/40749

Verk. Turbo Express (defekt), 1/2 Jahr alt, mit Originalverpackung, Preis VHB. Tel. 06131/81677

Suche und tausche Tips und Tricks und Auflosungen für PC-Spiele. Schickt bitte an: Sebastian Maier, Elbingerstr. 41, 69502 Hemsbach

Verkaufe diverse NES, Lynx u. GG-Spiele, z.B. Low G Man, Mega Man 3, Pinball Jam, Dracula, Out Run, Donald Duck, Tel. eb 18.00 0202/507960

Suche für privaten Spieleclub dringend Module für alle SEGA oder NINTENDO-Konsolen, sowie für Game Boy und Game Gear (game auch kompl. Sammlungen inkl. Konsole). Ruft doch einfach mal an! Tel. 0641/71250 Kirsten (tagl. zwischen 18 und 22 Uhr erreichbar).

Verk., kaule alles was mit PC-Engine, Turbo Duo, Mega Drive, Super-NES, Game Gear, Neo Geo, NES, Master-System, Lynx, Mak. zu tun hat! Tel. 089/1403732

Suche Rollenspiele für: Lynx, GG, SNES! Suche für PC: Amberstar (dt.), Alone in the dark! Tel. 0821/481712. Tausche alles für Lynx, PC, GG, SNES

Kaufe Super-NES-Spiele u. Konsolen, Spiele bis 40 DM, Konsolen bis 100,- DM, Mega Drive-Konsolen bis 100,- DM, MD-Spiele bis 40,- DM, Game Boy bis 40,- DM, GB-Spiele bis 15,- DM, Tel. Montag u. Mittwoch ab 19.00 02261/24509 Achim

Tausche NES-Spiele, Super Mario Bros 3 und noch viel mehr! David Eiert, Rodeland 2, 31094 Marienhagen

Kontakte

Suche neue Mitglieder für Computerclub, System egal, Infos gegen 1 DM Rückporto bei Marcus Gerresheim, Prinz-Eugen-Str. 9, 46397 Bochholt

Stuttgarter PC-Engine-Fanatiker sucht Kontakt zur "Turbo Gang" & Konsolenhardwarkennern. Verk. & tausche PCE-Spiele & Ausgaben von PP & VB - 0711/850064 Brani

Suche PD-Tauschpartner für Amiga, PC + Alan ST, Lutz Bittner, Wamdtstr. 57, 66127 Saarbrücken, Tel. 06898/37133

xtc - 2 gigz stuff für MS-DOS, 700 Mags x-rated files whq of the LOSTboys, +49-(0)30-3412912, hst & v32bis support, Greetmx 2 Mary Stuert Masterson & Katrin Siegmund.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software** nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Tutti Frutti



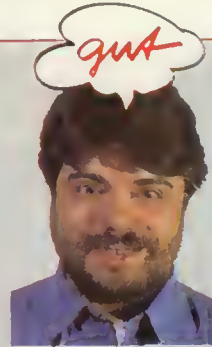
Doppelwopper: Im Zweispielermode wird der Bildschirm geclippt

Wiz'n'Liz

Panik auf dem Planeten Plum: Eine mysteriöse Macht hat die friedlichen Wabbits, eine Art Kaninchen, entführt. Nur das Zaubererpärchen Wizzy und Lizzy, kurz *Wiz'n'Liz*, können die Karnickelkatastrophe abwenden. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch einen von drei Schwierigkeitsgraden aus, wählt Eure Wunschfigur und entscheidet Euch, ob Ihr lieber allein oder

im Duellmodus auf Wabbit-Hatz geht. Im Solo-Modus habt Ihr den ganzen Bildschirm für Euch allein, im Duett wird gesplittet. Das Spiel beginnt vor Wizzy's und Lizzy's Hexenhütte – passend mit Zaubertranktopf. Von hier aus müßt Ihr Euch in verschiedene Plumgebiete, sprich Levels, wie Waldland, Wüstenland, Eisland oder Mondland begeben, um dort die Wabbits zu befreien.

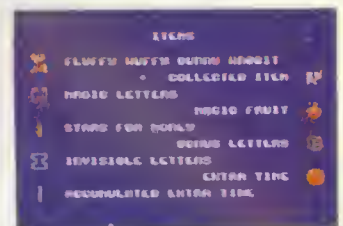
Wenn es nach besorgten Eltern und nicht minder besorgten Psychologen gehen würde, sehen die Computerspiele von morgen genauso aus wie *Wiz'n'Liz*: Knallbunt, umweltfreundlich (rettet die Hasen!), gewaltfrei (keine Schießereien!), ernährungstechnisch unbedenklich (Power durch Gemüse!) und verpackungsfrei. Die Softwarerechnung: Ökophilosophie plus Pazifismus, mal Geschicklichkeit, gleich gutes Spiel geht im Fall von *Wiz'n'Liz* auf. Kaum daß wir auf Wabbit und Gemüsesuche durch die nett gestylten Levels tobten, kreiste kurz dar-



auf eine Schar Neugieriger um den Monitor. Mit wildem Geschrei "Jetzt noch die Ananas...nein doch lieber Birne!" wurde die Zaubertrank-Brauerei kommentiert. *Wiz'n'Liz* steckt voller versteckter Levels, Extras und Bonusspielchen (wie beispielsweise *Wabbit Invaders*) so

daß für Abwechslung gesorgt ist. Leider kommt das ansonsten turboschnelle und butterweiche Scrolling im Duett-Modus und bei extrem vielen Sprites ganz schön ins Stocken, heiße Rhythmen lassen den einen oder anderen Grafikpatzer aber schnell vergessen.

Die einzelnen Spielstufen werden von der Seite gezeigt, Wizzy und Lizzy können rennen und hüpfen. Im Solo-Modus wird jeder Level in zwei Phasen gespielt: Im ersten Durchgang müßt Ihr innerhalb eines Zeitlimits aus Buchstaben ein vorgegebenes Wort zusammenbasteln. Die nötigen Buchstaben bekommt Ihr durch's Anrempeln der Wabbits, die sich im Level tumeln. Ist das Wort komplett, gilt es, in der zweiten Runde – ebenfalls unter Zeitdruck – alle Wabbits zu retten und den Ausgang zu erreichen. Dazu müssen die Karnickel einfach umgerannt werden. Zusätzlich hinterlassen die Wabbits Extras, die Ihr einsammeln könnt. Da gibt's Sterne, die nicht nur Punkte bringen, sondern später auch im passenden Hexen-



Die Qual der Wahl: Genug zu tun für den Zauberer in *Wiz'n'Liz*

shop als Währung dienen, Uhrensymbole, die Euch Extrazeit verschaffen und jede Menge Obst und Gemüsesorten. Sackt Ihr eine Frucht ein, taucht diese nach erfolgreichem Levelabschluß vor Eurer Hütte wieder auf und kann in den Zaubertopf gesteckt werden. Um einen Zauber zu brauen, gehören immer zwei Obst- und Gemüsestücke in den Topf. Je nach vegetarischer Kombination (Banane und Kartoffel), bekommt Ihr Bonuspunkte, überspringt einen Level, erhält Extrasterne oder gelangt sogar in ein verstecktes Bonusspiel. Sind alle Welten Wabbitfrei, harret ein Obermütz seiner Vernichtung, bevor's im nächst schwierigeren Level weitergeht. *mh*



Alphabet: Wizzy auf der Suche nach dem Kaninchen des Monats

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Psygnosis

AMIGA 82%

Gratik: 72% Sound: 80%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: –
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Mega Drive

Frau Bratbeckers Rache



Wenn das Mario wüßte – Alfred eifert dem großen Vorbild nach

Alfred Chicken

Da schwillt jedem Hahn der Kamm: Die gefürchteten Meka-Hühner kidnaptten das noch in der Schale zitternde Billy Egg und dessen Eigelbbrüder. In den gestörten Hühnerhirnen der Mekas nehmen indessen andere Pläne Gestalt an. Denn bevor Billy jemals einen Regenwurm aus der Erde ziehen wird, soll er in einer Brutmaschine für Cloningexperimente herhalten. Neben dem Eierkörbchen, in dem Billy und seine Brüder still vor sich hin brüten, ließen die Mekas aller Wurzeln beraubt. Die allerletzte Hoffnung der Entführten ist ihr langjähriger Freund und Sporenträger *Alfred Chicken*.

Mit den bescheidenen Mitteln eines Hahnes macht sich Alfred auf den Weg, um die zarte Floella und Billy wieder unter Dach und Fach zu bringen. Drei Dinge machen Alfred zu einem echten Hahn: Sein stolzer Gang, der Luftschwung (den Alfred benutzt, um Geg-

ner aus dem Feld zu stoßen) und das fachgerechte Picken (um Schalter zu betätigen). Mit diesen drei maskulinen Eigenschaften macht sich Alfred auf eine Reise durch 11 lange und gefährliche Level.

Eine ganze Horde feindlicher Gegner versuchen Alfreds Siegeszug zu bremsen: Da sind Mino, ein motorgetriebener Wal, die so harmlos dreinschauende Schnecke Byron, der Bomben spuckende "Jack in a Bomb" und die Todeswand, die den springenden

Selbst nach mehrmaligen Hinschauen reibt man sich verwundert die Augen: Hat Mario etwa Latzhose, Kappe und Gesichtsmaske abgelegt und stromert jetzt als verkappter Hahn durch die Gänge? Ob Diamanten, Bonuspunkte oder Schalter *Alfred Chicken* ließ sich kräftig von Jump'n'Run-King Mario inspirieren. Da der Ideenklau in letzter Zeit sehr in Mode gekommen ist, man denke an *Simon the Sorcerer* oder *Dracula*, sollte dies nicht mißmutig stimmen. Viel schlimmer ist das Tempo, in dem Alfred über den Monitor



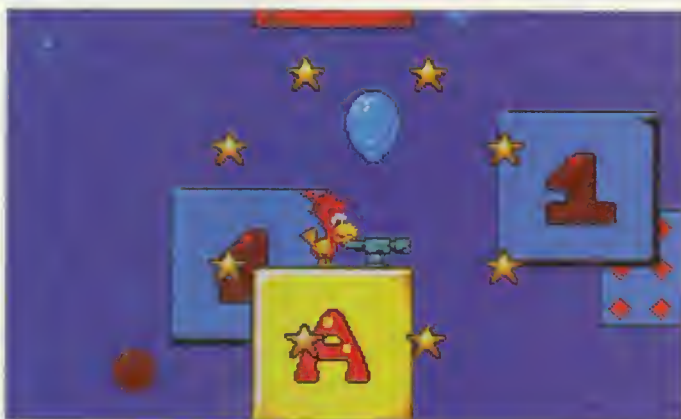
wackelt: Selbst auf einem schnellen Amiga hat man das Gefühl, daß der Hahn gleich reif für den Turbogrill ist. Fast ein Programmierwunder bei der Großplattenbauweise, aus dem die Level zusammengesetzt wurden. Auch musikalisch tristet *Alfred Chicken* ein eher tristes Leben. Die nach zwei Takten nervende Hintergrundmusik und die schlaffen Samples sind wahrlich nicht das Gelbe vom Ei. Sogar der Niedlichkeitsfaktor hält sich bei Alfred in Grenzen – ein dummes rotes Huhn ist nicht jedermanns Sache.

Kampfhahn vom rechten Weg abbringen wollen. Mit verschiedenen Extras kann Alfred sein beträchtlich gefährdetes Hühnerleben verlängern. Nach 60 eingesammelten Diamanten oder 100 eingesammelten Bonus-Chips darf sich der gefederte Hauptheld über ein neues Leben freuen. Bevor Alfred mit den Meka Chickens ein Hühnchen rupft, muß er seinen ganzen Hahnenverstand zusammenkratzen, um allerlei Rätsel zu knacken. Dutzende von Schaltern müssen betätigt werden, um versteckte Steine ans Tageslicht zu holen, die den Weg in die Dekengefilde der Level ermöglichen. Den furchtsam anzusehenden Grim-Blocker kann Alfred nur überwinden, wenn



In der Vertikalen geht's rund

er eine Lenkmine in dessen Richtung steuert. Doch bevor Ihr durch den rettenden Ausgang schlüpfte, müssen erst alle Luftballons des Levels gelöst werden. Der letzte Ballon lifet Alfred in eine Spezial-Stage, in der sich der Hahn in ein Raumschiff verwandelt und in der Vertikalen um Punkte pickt. Hat *Alfred Chicken* auch dies gemeistert, wird er noch einmal kräftig belohnt. *cd*



Vereinigte Hähne Europas: Chicken wird in höhere Sphären gehoben

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Mindscape

AMIGA 46%

Grafik: 52% Sound: 54%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: –

Unterstützt: Turbokarten

Geplant für: –



Vom Verband der deutschen Eiergroßhändler zum Spiel des Jahres gewählt: Alfred Chicken beim Schalten, Angreifen und bei der Regeneration

LIVECLUB

Das Beste aus Musik • Buch • Video

Computerspiel zu gewinnen!

Jetzt anrufen und eines von 30.000 spannenden Computer-Spielen gewinnen.

Beim LIVECLUB geht's jetzt ums Ganze. Bis zum 30.11.93 gibt's dieses spannende Computerspiel ganze 30.000 mal zu gewinnen. Wer in dieses Spiel einsteigt, muß mit Kombinationsgabe und Pffigkeit knifflige Aufgaben lösen – ein Spiel für flotte Denker und ausgefuchteste Taktiker.

Vorher brauchen wir telefonisch von Ihnen: Name, Adresse, Lösungswort und Systemwunsch (PC oder Amiga). Schon nehmen Sie an der Verlosung teil. Auf ins Abenteuer! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Wie heißt der Club mit den vielen Vorteilen?

L _ _ _ E _ _ _ L _ _ _ B



Sofort anrufen und dann rein ins LIVECLUB Computerspiel:

Telefon 05242 / 4 90 22



Neil Young, Unplugged
CD 35030 6



Sting, Ten Summoners Tales
CD 35017 3



Dire Straits, On The Night
CD 35018 1



Ugly Kid Joe, America's Least...
CD 35019 9



Aerosmith, Get A Grip
CD 35029 8



Hitbreaker 4/93
2CDs 34503 3



Bon Jovi, Keep The Faith
CD 35028 0



Herbert Grönemeyer, Chaos
CD 35027 2



Ace Of Base, Happy Nation
CD 79639 1



Depeche Mode, Songs Of...
CD 79643 3

Zum Kennenlernen:

3 CDs

für zusammen nur DM

24,90



U96, Replugged
CD 35021 5



Guns n' Roses, Use Your...
1 CD 79649 0

IHRE 3 FÜR 1 TESTANFORDERUNG

JA!

Ich möchte den LIVECLUB kennenlernen. Ich bin noch kein Mitglied, darum beantrage ich die Mitgliedschaft in der LIVECLUB EBG-Verlags GmbH, dem Club mit den vielen Vorteilen:

1. Das Willkommensangebot: 3 Titel zum Preis von einem. Das heißt: 3 CDs für zusammen nur DM 24,90.
2. Das Dankeschöngeschenk für alle Clubinteressenten.
3. Die persönlich auf meinen Namen ausgesellte CLUB-Karte.
4. Den LIVECLUB-Katalog mit über 1.000 günstigen Musik-, Buch- und Videoangeboten – 4x im Jahr kostenlos.
5. Einkaufsmöglichkeiten per Post, Telefon, Fax oder in einer der 300 CLUB Filialen.
6. Beitragstfreie Mitgliedschaft
7. Der Hauptvorschlagstitel ist das Spitzenangebot des Quartals (automatische Zustellung, falls von mir der Quartalskauf bis zu dem im Katalog genannten Termin nicht getätigt wurde).

8. Volles Rückgaberecht. Bin ich mit dem Angebot nicht zufrieden, so schicke ich die Sendung innerhalb von 10 Tagen an den LIVECLUB zurück. Damit ist alles für mich erledigt. Über diese Vereinbarung erhalte ich eine gesonderte Urkunde mit der ersten Lieferung.

Überzeugt mich die Leistung des LIVECLUBS, zahle ich das Willkommensangebot.

☐ per beigefügtem Scheck

☐ nach Erhalt der Rechnung

(gewünschte Zahlungsart bitte ankreuzen)

Meine Mitgliedschaft dauert zunächst 2 Jahre und verlängert sich jeweils um ein weiteres Jahr, falls ich nicht spätestens 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündige. Damit der LIVECLUB auch weiterhin die günstigen Preise garantiert, kaufe ich mindestens 1x pro Quartal aus dem Katalogangebot.

Meine 3 Wunschtitel:

1.
2.
3.



Vorname

Name

Straße/ Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon (für Rückfragen und Infos)

Datum

Unterschrift

(bei Minderjährigen zusätzlich die des Erziehungsberechtigten)

Wichtig

Bitte vergessen Sie Ihre Unterschrift nicht, damit wir Ihnen das Willkommensangebot liefern können

Noch mehr Vorteile!

- Die kostenlose Mitgliedschaft.
- LIVECLUB-Katalog 4x im Jahr gratis.
- 300 CLUB Filialen in Deutschland.
- Günstige Einkaufspreise.
- 1 Kauf pro Quartal genügt.



GRATIS

5900/LC 413

LIVECLUB • POSTFACH 10 12 64 • 70011 STUTTGART

They never come back



Viel Mord mit Zork: Wer den falschen Hebel drückt, beißt ins Gras

Return to Zork

Textadventures sind längst zu Nischenprogrammen für unverbesserliche Nostalgiker und Alt-Fans geworden. Eine goldene Nase, wie in den seeligen Tagen der Computerfrühzeit, verdient man sich heute nicht mehr. Schmerzliche Erfahrungen, die man auch bei Infocom machen mußte, einstmals sicherer Garant für höchstmögliche Textunterhaltung. Die Zeiten sind vorbei, die Programme verstauben im Regal und Infocom ist abgewickelt. Der Lizenz-Nachlaßverwalter Activision hat es bisher nur auf zwei dicke Compilations und das glück- und witzlose *Leather Goddesses of Phobos II* gebracht. Vom leicht schlüpfrigen Esprit des ersten Teils blieb nicht die Spur, aus Meretzky's Kabinettstückchen wurde ein wenig gehaltvolles Grafik-Adventure mit verklemmter Schmuddelerotik. Um diese Erfahrung reicher,

plant man nun das glorreiche Comeback eines anderen großen Infocom Erfolges. – Der *Zork*-Fantasy-Serie von Dave Lebling und Brian Moriarty.

Return to Zork hat mit den fünf Vorgängern nur noch den Ort der Handlung gemein. – Das Königreich von Quendor und das Underground Empire, in dem wir den Oberbösewicht Morphius zur Strecke bringen müssen. Vorbei die Zeiten, als wir mühsam und kreativ unsere Befehle in die Tastatur klopfen, heute arbeitet der Zorkologe nur mit der Maus. Das Land wird aus der Perspektive des unsichtbaren Spielers gezeigt. Wechseln wir den Standort, erscheint eine neue Grafik, die zum Teil animiert ist. Alle Gespräche mit den Figuren im Spiel laufen fast automatisch ab. Insgesamt hat Activision über eine Stunde englischen Dialog in dem Programm untergebracht.



Gesprächsbereit: Welcher Stimmung sind wir heute?

Aus der Traum! Wer hoffte, daß *Return to Zork* auch nur im entferntesten den Zauber der legendären Lieblings-Textadventure-Vorlage rüberbringt, sollte sich umgehend im Underground Empire einmauern lassen und bitterlich um die Flathead-Dynasty weinen. Esprit und Humor der genialen Vorlagen wurden durch spießige Rätsel mit Lachbart (Marke: Wir saufen den Dorftrottel unter den Tisch) ersetzt. Spannung wird vornehmlich durch unglaubliche Lebensgefahr aufgebaut. Bevor man einen Gegenstand berührt, unbedingt abspeichern, er könnte vergiftet sein, explodieren oder uns ins Gesicht springen – wie originell. Zwei, drei Mal ist das Ableben ganz witzig, danach wirds zur nervenden Dauertortur. Activision hat aus gutem Grund einen Voice-Recorder eingebaut: Die Figuren nuscheln in einem dermaßen üblen Slang,



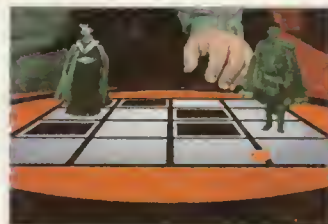
daß selbst eilends von uns herbeigeschaffte "Naive-Speaker" ihre liebe Not hatten und erst nach Dauerbeschallung hinter den Sinn der Botschaften kamen. – Sehr gute Englischkenntnisse sind also dringend zu empfehlen oder besser gleich auf die deutsche Ver-

sion warten. Wo die Konkurrenz mit einer Handvoll Steuer-Icons oder Reizwörtern auskommt, bietet *Return to Zork* für jeden Gegenstand einen unheimlich Icon-Salat, der zum Spielfluß wenig beiträgt. Über die Grafik darf man streiten. – Alle Figuren sind konsequent digitalisiert und werden auch recht nett animiert. Die Hintergrundbilder und Kulissen dagegen sind im schlimmsten Fall schäbig, im besten Fall belanglos. Fazit: Die ersten drei Zork-Teile besorgen und Activisions Multimedia-Schmonzette ganz schnell in den Cyberspace schießen.

Hübsch-häßlich:
So sieht also das
Underground
Empire aus



Will man direkt in die Handlung eingreifen, genügt ein Klick mit der Maus und ein jeweils der Situation angepaßtes Menü erscheint an passender Stelle auf dem Bildschirm. Wir können mit Gegenständen hantieren, verdächtige Stellen genauer unter die Lupe nehmen oder Gestalten im Spiel zu einem Schwätzchen animieren. Kommt es zum Gespräch, können wir nur bestimmen, ob unser Held freundlich, aggressiv oder neutral auftritt. Zusätzlich stellen wir Fragen nach bestimmten Gegenständen. Das Programm entscheidet, welche akustischen Antworten wir bekommen. Um uns die Orientierung im Spiel etwas zu erleichtern, transportieren wir einen Rekorder durch die Gegend, auf dem wir alle Dialoge speichern können, eine Kamera, die Schwarzweiß-Grabs der Orte und Personen fabriziert und eine magische Kugel, inklusive Hausgeist. Dieser Flaschenteufel gibt auf Befehl oder freiwillig mehr oder minder hilfreiche Kommentare zur Lage.



Kein Double-Fanucci, aber immerhin ein Denkspiel.

Genre: Adventure

Hersteller: Activision

Zirka-Preis: 140 Mark

Testmuster: Activision

CD-ROM 53%

Gratik: 56% Sound: 75%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, 1MB auf Festplatte

Unterstützt: Roland, Adlib, Maus

Geplant für: Disketten-Version

Games Unlimited SUPER SCHNELL

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler-
anfragen
erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 · Fax: (06131) 238062

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2
27570 Bremerhaven, An der Mühle 45 · 45131 Essen, Rüttenscheider Straße 181 · 40211 Düsseldorf, Kölner Straße 25

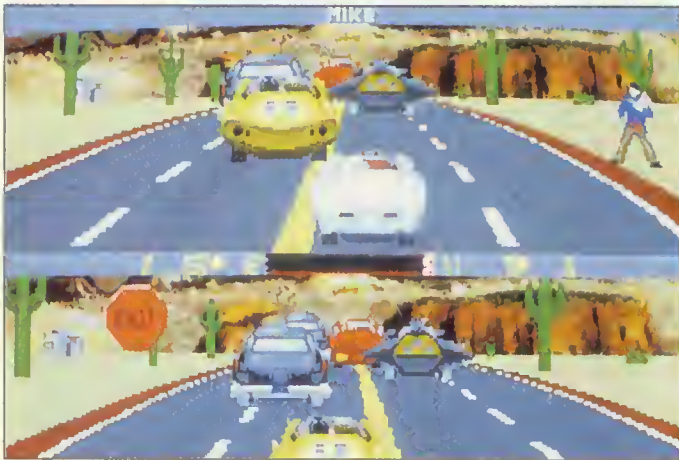
Aces over Europe	PC	DM 89,90	NHL Hockey	PC	DM 89,90
Day of the Tentacle	PC	DM 94,90	Pirates Gold	Amiga / PC	DM 99,90
Flugsimulator 5.0	PC	DM 99,90	Privateer	PC	DM 99,90
Jurassic Park	Amiga / PC	DM 59,90 / DM 74,90	X-Wing Upgrade Kid	PC	DM 69,90

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; ber. EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 8,90 DM. Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC	Programm	Amiga	PC
	DM	DM		DM	DM		DM	DM
1869	DV	74,90	Jordan in Flight	DA	84,90	The Lost Vikings	DV	79,90
A-Train	DV	99,90	Jurassic Park	DA	59,90	Tornado	DV	i. V.
A-Train Construction		49,90	KGB	DV	59,90	Transarctica	DV	89,90
A.T.A.C.	DA	89,90	Kings Quest 6	DV	89,90	Trolls	DA	49,90
Abandones Places 2	DV	74,90	Lands of Lore	DV	i. V.	Ultima 7	DV	99,90
Aces over Europe	DV	i. V.	Leather Goddesses 2	DA	84,90	Ultima 7 Data	DA	49,90
Aces of the Pacific	DV	79,90	Legend of Kyrandia 1	DV	69,90	Ultima7 II	DA	99,90
Aces of the Pacific + Data	DV	89,90	Legend of Kyrandia 2	DV	i. V.	Ultima Underworld 1	DA	79,90
Aces Miss. Disk	DA	39,90	Lemmings 2	DA	69,90	Ultima Underworld 2	DA	84,90
Alone in the Dark	DV	99,90	Links 386 Pro	DA	99,90	Veil of Darkness	DV	84,90
Arabien Night	DV	64,90	Links Banff		49,90	Wah Street Manager		89,90
Armour Geddon 2	DA	64,90	Links Barton Creek		49,90	WWF European Rampagne	DA	54,90
B-17 Flying Fortress	DA	89,90	Links Bay Hill		49,90	Walker	DA	64,90
Bard's Tale Cons. Set	DA	74,90	Links Belfry		49,90	Whale's Voyage	DV	64,90
Battle Chees 4000	DA	69,90	Links Bountiful		44,90	War in the Gulf		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	Links Firestone		44,90	Wing Commander 1	DA	34,90
Battle Team	DA	64,90	Links Hyatt Dorado		49,90	Wing Commander 1 Del. E	DA	94,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	Links Mauna Kea		49,90	Wing Commander 2	DV	99,90
Betrayal at Krondor	DV	99,90	Links Innisbrook Copperhead		49,90	Wing Commander 2 Op. 1	DA	49,90
Bitmap Br. 1	DA	54,90	Links Pinehurst		44,90	Wing Commander 2 Op. 2	DA	49,90
Body Blows	DA	54,90	Links Tron North		44,90	Wing Commander Speech	DA	49,90
Bundesliga Man. Prof. 2.0	DV	74,90	Lion Heart	DA	59,90	Wizardry 7	DV	99,90
Burning Steel	DV	89,90	Lost Treas. 1		99,90	X-Wing	DA	94,90
Burntime	DV	i. V.	Lost Treas. 2		79,90	X-Wing Upgrade Kid		
Buzz ALDRIN	DV	89,90	Lothar Mathäus Fußball	DV	69,90	(incl. Data 1)		69,90
Campaign	DV	79,90	Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	X-Wing + Data 2	DA	49,90
Campaign Data	DV	49,90	Might & Magic 3	DV	79,90	Xenobots	DA	94,90
Car and Driver	DA	74,90	Might & Magic 4	DV	59,90	Zool	DA	39,90
Chaos Engine	DA	69,90	Might & Magic 5	DV	94,90			
Civilization	DV	74,90	Monkey Island 1	DV	74,90	CD-Rom		
Comanche	DV	94,90	Monkey Island 2	DV	89,90	Day of Tentacle	DV	99,90
Comanche Data	DV	54,90	Morph	DA	49,90	Der Patrizier		99,90
Comanche + Data	DV	134,90	Nick Faldo Golf	DA	79,90	Hot News		29,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	Nigel M. World Champ.	DA	59,90	Inca		109,90
Combat Classics	DA	59,90	NHL Hockey		89,90	Lost Treasure 1 oder 2		je 69,90
Das Schwarze Auge	DV	84,90	No. Collection	DV	69,90	7th Guest		139,90
Day of Tentacle	DV	i. V.	Patriot	DA	i. V.	Space Quest 4		74,90
Day of Tentacle	DV	94,90	Penthouse Hot Numbers	DA	29,90			
Der Patrizier	DV	79,90	Penthouse Hot W. Deluxe		69,90	Mega Drive		
Desert Strike	DA	69,90	Pinball Dreams	DA	69,90	Alien 3	dt.	119,90
Die Schöne und das Biest	DV	89,90	Pinball Fantasies	DA	69,90	Flashback	dt.	119,90
Dogfight	DA	89,90	Pirates Gold	DV	99,90	NHL 94	dt.	129,90
Doom		i. V.	Populous 2	DA	89,90	Shining Force	us.	109,90
Dream Team	DA	54,90	Populous 2 Plus	DA	69,90	Street Fighter 2	dt.	139,90
Dune 2	DV	74,90	Premiere Manager	DA	54,90	Tiny Toons	dt.	109,90
Eishockey Manager	DV	74,90	Railroad Tycoon	DA	79,90			
Elisabeth 1.	??	i. V.	Railroad Tycoon Deluxe	DV	99,90	Super NES		
Elite 2	DA	i. V.	Reech for the Skies	DA	59,90	Alien 3	dt.	139,90
Eye of Beholder 2	DV	89,90	Red Baron	DV	74,90	Bubsy	dt./us.	139,90
Eye of Beholder 3	DV	84,90	Red Baron + Data	DV	89,90	Final Fight 2	us.	139,90
F-15 Strike Eagle 3	DA	99,90	Return of Phantom	DV	99,90	Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90
Falcon 3.0	DA	99,90	Ringworlds	DA	74,90	Jungle Strike	us.	i. V.
Falcon 3.0 Mission 1	DA	59,90	Roma AD 92	DV	69,90	Jurassic Park	us.	139,90
Falcon 3.0 Mission 2	DA	69,90	SWOTL	DA	74,90	Mortal Combat	dt.	149,90
Fields of Glory	DA	99,90	SWOTL Datas		i. V.	Player Manager	dt.	129,90
Fire & Ice	DA	54,90	Sensible Soccer 92/93	DA	59,90	Star Wing	dt.	129,90
Flashback	DV	69,90	Shadow of the Beast 3	DA	29,90	Street Fighter Turbo	dt./us.	139,90
Flugsimulator 5.0	DA	99,90	Shadow of the Comet	DV	84,90	Super Bomberman	dt.	139,90
Formula 1 Grand Prix	DA	89,90	Sherlock Holmes	DV	99,90	Super Mano Kart	dt.	109,90
Freddy Pharkas	DV	79,90	Silent Service II	DA	89,90	Super Propetector	dt.	129,90
Front Page Football	DA	79,90	Sim Farm	DV	i. V.	Super Star Wars	dt.	124,90
Goal!	DA	69,90	Space Hulk	DA	84,90	Techno NBA Basketball	us.	134,90
Goblins 2	DV	59,90	Space Quest 5	DV	i. V.	Ultima 6	us.	149,90
Gunship 2000	DA	64,90	Street Fighter 2	DA	69,90	WWF 2 Royal Rumble	dt.	144,90
Gunship 2000 Senario	DA	64,90	Strike Commander	DA	99,90			
Hannibal	DV	69,90	Strike Commander Speech	DA	49,90	Soundkarten / Zubehör		
Hammer Jump Jet	DA	99,90	Strike Com. + Speech	DA	139,90	Barcode Battler		149,90
History Line 14/18	DV	89,90	Strike Com. Mission 1	DA	49,90	Sound Blaster 16		399,00
Humans	DA	54,90	Stunt Islands	DA	i. V.	Sound Blaster 16 ASP		479,00
Humans Race	DV	69,90	Superfrog	DA	49,90			
Inca	DV	99,90	Syndicate	DV	69,90	Joystick		
Inca 2	DV	99,90	Task Force 1942	DA	99,90	Gravis Pro		84,90
Indiana Jones 4	DV	89,90	Terminator 2029		99,90	Gamepad		54,90
Island Dr. Brain	DV	74,90	The Greatest	DV	69,90			
Jonathan	DV	79,90	The Legacy	DV	89,90			

Mehrere 1000 Programme auf Lager!

Bleib stehen

Turbo hin, Turbo her: Mit *Speed Racer* fährt keiner mehr

Speed Racer

Der regelmäßige TV-Konsument kennt sich aus (und da behaupte nochmal einer, daß Fernsehen nicht bildet): Mit dem Ohrwurmjingle "Go' Speed Racer' Go!" flimmert samstags bei RTL der Kult-Comic *Speed Racer* über die Mattscheibe. In deutschen Landen läuft allerdings ein frischgezeichnetes Remake, in Amerika läuft seit 1967 meistens die Originalserie. Im Prinzip ist *Speed Racer* nichts anderes als die fernöstliche Version des Frankorasers Michel Valiant. Speeds Flitzer, der Mach 5 (oder alternativ der

Shooting Star), hat mehr Extras eingebaut als James Bonds berühmter Austin Martin: Mit der nitrogetriebenen, dank Sprungfedern hüpfenden und extrem stark gepanzerten High-Tech-Schleuder liefert sich Speed im Computerspiel wie im Comic Rennduelle mit einer ganzen Schar fieser Bösewichter. Bevor Ihr gegen so illustre Gangster wie Captain Terror, Snake Oiler oder die Assassins auf einer von sechs verschiedenen, dem Comic entlehnten, Strecken antretet, könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr lieber allein oder mit einem

Der Comicfilm *Speed Racer* hat angeblich 40 Millionen Fans, nach diesem Spiel dürften es sicherlich ein paar weniger sein. Wo die Zeichentrickvorlage noch durch Witz, technische Finessen und furioses Tempo glänzt, tritt der Computerspiel-Speed gehörig auf die Bremsen. Der Mach V eiert über die kurvenreichen Strecken wie ein Trabant mit vier Platten. Ein rechtzeitiges Ausweichen von Mitfahrern oder flottes Umkurven von Hindernissen ist kaum mög-



lich, weil der digitale Flitzer zwar einen Nitroturbo, aber scheinbar keine Servolenkung hat. Die Idee mit dem preisgeldgestärkten Aufrüsten des Wagens verliert seine motivierende Wirkung dadurch, daß die Kiste mit mehr und überflüssigen Extras noch unkontrollierbarer wird. Ich schaue mir auf alle Fälle lieber den unterhaltsamen Comic noch ein paarmal im Fernsehen an und lasse den schedderigen Computer-Mach V in der Garage verstauben.



Schraubenzauber: Nach dem Rennen kramt Papa Speed in der Extrakiste

Kumpel über die hindernisreichen Pisten holpert. Das freundschaftliche Duell findet wahlweise am gleichen Computer oder via Modem oder Linkkabel an zwei Rechnern statt. Habt Ihr im Solo-Modus den kompletten Bildschirm für Euch ganz alleine, müßt Ihr im

Duett mit einem Splittscreen auskommen.

Neben so "normalen" Instrumenten wie Drehzahlmesser und Tachometer bietet Speeds Mach 5 ein paar zusätzliche Anzeigen. Highlight des Mach-5-Cockpits ist ein eingebauter Fernsehschirm, auf dem Speeds Freundin, Bruderherz oder Papa Speed Kommentare (Fahr schneller Speed!) zum Spielverlauf geben. Mit dem errasten Preisgeld – nur wenn Ihr einen der ersten drei Plätze belegt, gibt's Kohle – könnt Ihr den Mach 5 vor dem nächsten Rennen in der *Speed Racer*-Box mit fetteren Extras (mehr Nitro, mehr Sprungkraft, mehr Panzerung) entsprechend aufmotzen. mh

Welchen Spiel-Modus hätten's denn gern?



Zweimal volltanken bitte: Im Duett wird der Bildschirm geteilt

Genre: Rennspiel

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 43%

Grafik: 58% Sound: 62%

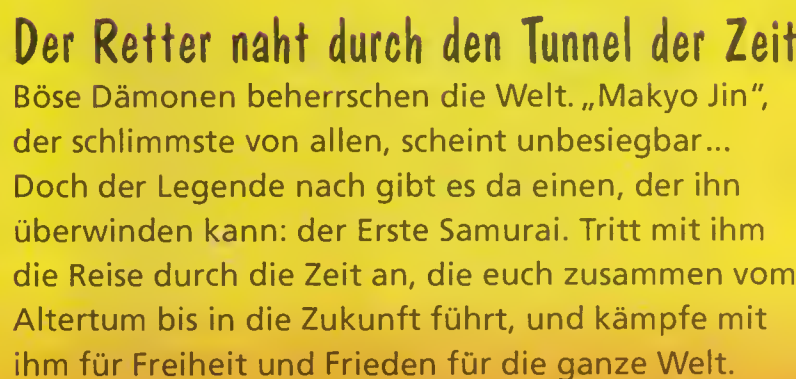
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 25 MHz, 3 MB RAM, 7 MB Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Roland, AdLib, Joystick, Maus

Geplant für: –

POWER GAMES



Licensee: BOGSBANK INC. & CO. ONE TUN
ROAD IN FLORIDA characters, names and a
related w are trademarks of Warner Br. Inc.
© 1992 AF & D, Inc. All Rights Reserved
Cable It 19 12 12 12 12 12 12 12 12 12
yes and related are marks of
W 1 2

Motorschall und Reifenknall



It's your turn: Wählt die Gegner und die Strecke

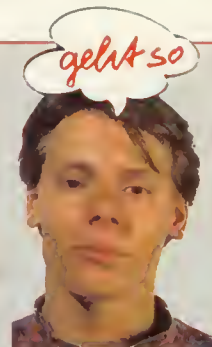
Overdrive

Wenn Herr Otto das gewußt hätte: Autorennen ohne seinen Explosionsmotor, der heute in jedem guten Sportwagen steckt. Team 17, uns allen ein Begriff dank *Alien Breed* und *Superfrog*, versucht sich in diesem Genre, ganz ohne störenden Abgase. Mit ihrem *Overdrive* fahren sie in der Schiene des schon in die Jahre gekommenen *Super Cars* von Gremlin.

Zu Beginn erwartet Euch das obligatorische Optionsmenü, in dem Ihr sowohl Spielmodus als auch Art der Steuerung einstellen könnt. Habt Ihr Euch auch für eines von vier

Turbovehikeln entschieden, geht's auf die Piste. Ob Ihr dabei die Reifen auf der Grand Prix-Strecke pfeifen laßt oder auf dem etwas einfacheren City Parcours um die Kurven schießt, liegt ebenfalls allein an Euch. Um einiges anspruchsvoller kommen die vereiste Rennstrecke, die Off-Road- oder die Wüstenbahn daher. In den Rennen blickt Ihr in die Augen von zwei erbitterten Computergegnern oder in die eines ahnungslosen Kumpels – Nullmodemkabel vorausgesetzt. Die Eigenschaften der acht Computerfahrer reichen von beschaulich, über

Der Blick aus der Vogelperspektive auf ein kleines Auto ist für mich nicht gerade das, was ich von einem Autorennen erwarte. Daß sich Computerspielentwickler schon vor einigen Jahren den Kopf mit dieser Idee zerbrachen, scheinen die Jungs um Martyn Brown schlicht vergessen zu haben. Denn wahre Innovationen, die *Overdrive* aus dem Rest der Vogelperspektiven-Rennspiele herausragen lassen, dürfen wir mit der Lupe suchen. Langweiliges Rundendrehen, hier und da den Kollegen von der Piste schubsen und nebenbei Turbopfeile zu suchen, ist nicht gerade das, was heutzutage unter "spannende Computerun-



terhaltung" fällt. Wenn schon realitätsarm, dann sollte diese wenigstens dick aufgetragen sein: So dürfen wir zwar während der Fahrt unseren Wagen tunen, aber ein paar durchschlagende *Super-Cars*-Raketen oder Shops, die Super-Turbo-Prop-Motoren mit doppeltgemufftem Hinterziehungstapezierer anbieten, gehen dem verwöhnten Umweltverschmutzer ab. Einzig die Grafik läßt die Professionalität des Entwicklungsteams erahnen. Alles in allem ist *Overdrive* höchstens für alleinstehende Autonarren empfehlenswert, denn für den an sich billigen Zwei-Spieler-Modus wird unsinnigerweise ein zweiter Amiga benötigt.



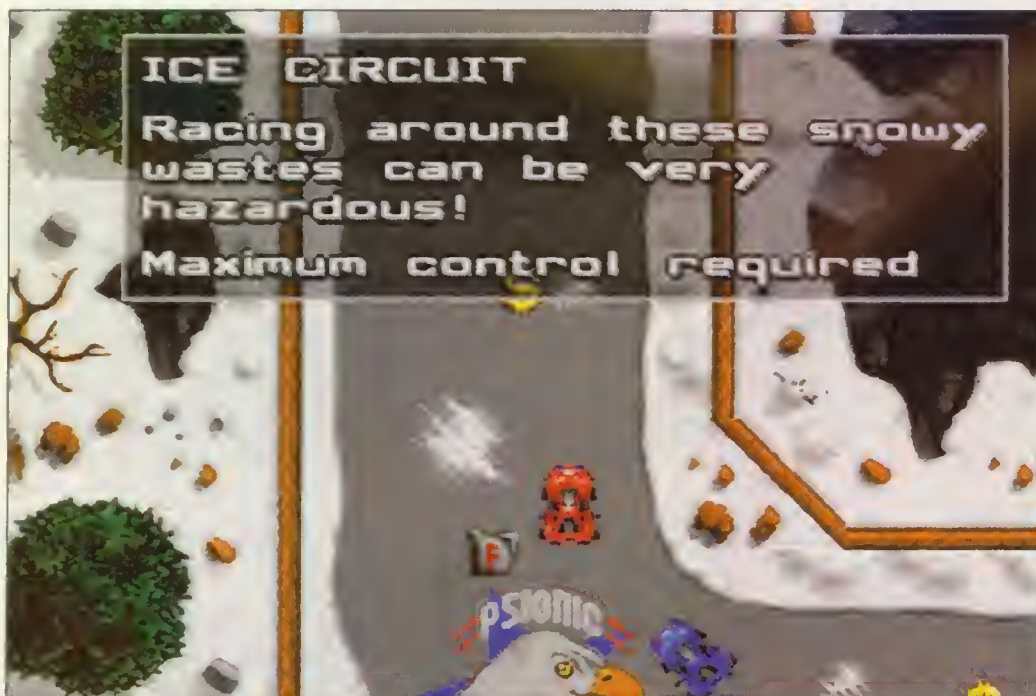
Berg und Tal: Off-Road-Freunde können sich hier wohl fühlen

schnell bis waghalsig. Den achten Fahrer, mit dem vielversprechendem Namen "?????", erreicht Ihr nur, wenn Ihr bis ins Finale vordringt.

Jetzt laßt Ihr endlich die Reifen rauchen. Im Qualifikationsrennen habt Ihr die Chance,

Euch auf die Pole-Position zu kämpfen. Fahrt Ihr das Hauptrennen dürfen Schraubenschlüssel, Reifen und Benzin kanister aufgeklaut werden, die Eure Fahrzeugeigenschaften verbessern. Rast Ihr über eine Turborampe, wird Euer Wagen gehörig beschleunigt. Wer nicht aufpaßt, kracht dabei gegen Leitplanken oder schleudert über die Fahrbahn.

Overdrive kann wahlweise mit Joystick, Logic Freewheel, einem analogen Steuerrad oder dem Mega-Drive-Joypad gesteuert werden. kn



Frostige Zeiten: Auf dem Eis-Parcours kommt Ihr flugs ins Schleudern

Genre: Rennspiel

Hersteller: Team 17

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Team 17

AMIGA 45%

Grafik: 34% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: mehr Speicher, Sega Joypad, Logic Freewheel, Null Modem

Geplant für: -

GAME GENIE



EXTRA POWER Für viele Videospiele

Mit Game Genie kannst Du:

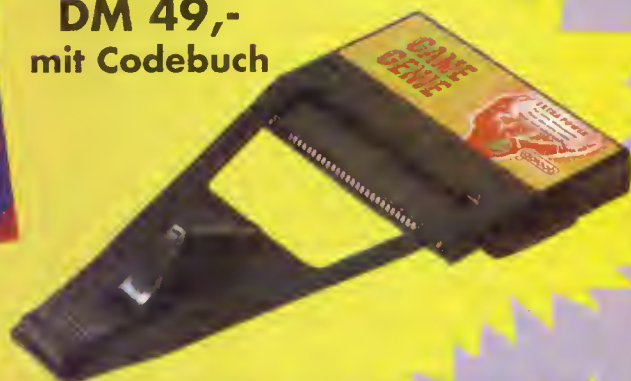
- In jeden Level einsteigen
- Unendliche Leben haben
- Höher und weiter springen
- Mehr oder weniger Energie bekommen, und vieles mehr.

Game Genie hat Codebücher mit mehr als tausend Codes für mehr als hundert Games.

Man kann eigene Codes entwickeln.

Erhältlich in Spielwarengeschäften und Kaufhäusern.

Für NES
DM 49,-
mit Codebuch



Für Super NES
DM 149,-
mit Codebuch



Für Sega
DM 149,-
mit Codebuch



Für Game Boy
DM 99,-
mit Codebuch



Otto Simon



Ausgepufft



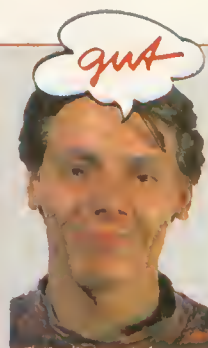
Rain Man: Im stürmischen Schweden geht *Prime Mover* baden

Prime Mover

Wer erinnert sich nicht an die guten alten Zeiten, in denen wir mit unserer RVF Honda über die Strecken dieser Welt gebettet sind. Micro-styles Klassiker wurde in den darauffolgenden Jahren von keiner Rennsimulation übertriften – Thalions *No second Price* kam dem Original zwar nahe, konnte es im Wertungsgefecht jedoch auch nicht bezwingen. Psygnosis schickt dieser Tage das langerwartete *Prime Mover* ins Rennen, auf

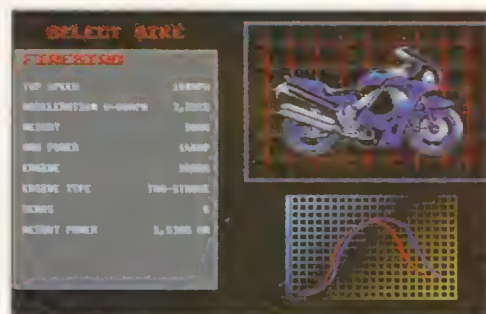
daß es RVF Honda übertrumpfen möge. Bevor Ihr den heißen Reifen allerdings auf die Piste legt, heißt es auswählen: Entweder startet Ihr im Practice-Modus und prägt Euch die Rennstrecken dieser Welt ein oder steigt direkt in die Grand-Prix-Saison ein. Eines von fünf Motorrädern, die sich in Geschwindigkeit und Beschleunigung unterscheiden, darf genauso ausgesucht werden, wie der Name Eures Fahrers inklusive des-

Das hätte ich Psygnosis nicht zuge-
traut: *Prime Mover*
entpuppt sich nach
einigen Anspielminu-
ten als wirklich ge-
lungenes Rennspiel
und paßt bestens in
langweilige Sonntag-
nachmittage. Zu die-
ser Tageszeit fallen
uns andere Spielgen-
res gewohntermaßen
schwer: Bei Adventures, Rollen-
und Strategiespielen müssen wir
nachdenken – am Sonntagnach-
mittag? Bei Actionspielen sollten
gute Reaktionen her – am Sonntags-
nachmittag? Da noch nie-
mand das "Computerspiel light"



erfunden hat, sollte
jeder Amiga-Besitzer
am Sonntagnachmit-
tag zu *Prime Mover*
greifen. Die Rennerei
steuert sich brillant, ist
nicht allzu schwer und
bar von jeglichem
Drumherum. Kein Bike-
Tuning, kein Options-
wust – Gas geben und
gewinnen, heißt die
Devise. Der korrekte
Sound und die schnelle, wenn
auch etwas objektarme 3-D-Gra-
fik verwöhnen zusätzlich. So mö-
gen anspruchsvolle Raser ent-
täuscht sein, aber alle anderen
können nichts Besseres finden...
für den Sonntagnachmittag.

Eine der fünf
anwählbaren
Maschinen: Gute
Beschleunigung,
aber geringe End-
geschwindigkeit



sen Alter, Größe und Gewicht. Auf Knopfdruck beamt Euch *Prime Mover* auf den Asphalt. Im nun folgenden Rennen habt Ihr Euch gegen sechs Computergegner zu behaupten. Per Joystick wird Gas gegeben, gebremst und zwischen den sechs Gängen hin- und hergeschaltet. Während des Rennens wird in der oberen linken Ecke die Übersicht der aktuel-

len Strecke eingeblendet. Eines Eurer Augen sollte diese immer aufs Korn nehmen, denn in *Prime Mover* ist es von essentieller Bedeutung, Kurven korrekt anzufahren. Je nach Platzierung erhaltet Ihr WM-Punkte.

Spielstände, Rundenrekorde und Highscores dürfen übrigens jederzeit abgespeichert werden. kn



Tequila Sunrise: Auch in Südamerika geht die Sonne auf



Ihr dürft auch Euer Gewicht und die gewünschte Größe angeben

Genre: Rennspiel

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Psygnosis

MS-DOS 67%

Grafik: 63% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: –

DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK!

Wieder im Einsatz gegen S.T.Ö.R.
Willst Du ein starkes Adventure-Computerspiel gewinnen?



S. T. Ö. R., die skrupellose Organisation der Kommunikationsgegner, schlägt wieder zu. Diesmal bedroht sie die Kommunikation der Stiftung Umwelt 2000 – und der Ausfall hätte katastrophale Folgen. Doch DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK und geht in Aktion. Installiert Satellitenanlagen, stellt Verbindungen her und schmuggelt sich in die Organisation ein. Wer wird siegen? Du kannst die Entscheidung bringen: Sei das TELEKOMMANDO! Hol Dir ein starkes Computerspiel bei der großen Verlosung von Telekom!

COUPON

Diesen Coupon müßt Ihr ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an Infoservice Telekom, Postfach 50 12 12, 22712 Hamburg. Einsendeschluß ist der 03.12.1993. Alle Einsendungen nehmen an der Verlosung von 10 000 Computerspielen teil. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

- ☐ Ja, ich will DAS TELEKOMMANDO KEHRT ZURÜCK gewinnen!
☐ Und Infos über meine Verbindung in die Zukunft mit Telekom will ich auch!

Mein Name _____

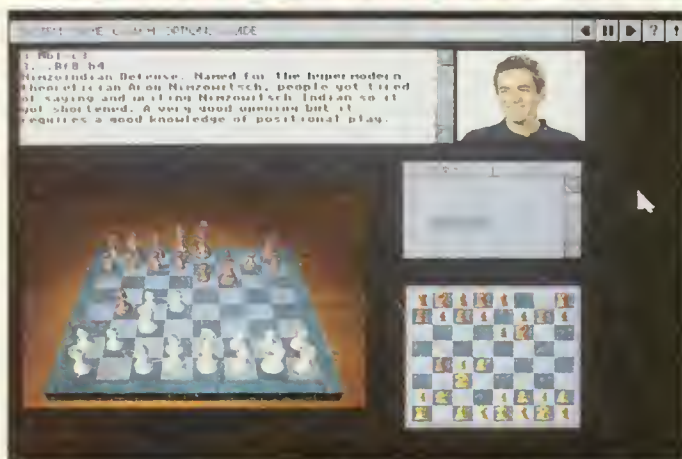
meine Anschrift _____

TQ 6545

und mein Alter _____ Für ☐ Amiga ☐ DOS

 **Telekom**

Damenkränzchen



Lächelnd plant Garry Kasparov die nächste Falle für meinen König

Gambit

Garry Kasparov's

Capstones *Terminator 2 Chess Wars*, Spectrum *Holobytes Chess Maniac 5 Billion And 1* und *Mindscapes Star Wars Chess* – das Spiel der Könige wird von den Softwarefirmen zum Kaspertheater umfunktioniert. Seriöse Schachspieler ertrinken in dieser Flutwelle aus unseriösen *Battle Chess*-Plagiaten. In Zusammenarbeit mit dem amtierenden Schachweltmeister Garry Kasparov wirft Electronic Arts einen Rettungsring: *Garry Kasparov's Gambit* soll Profis und Neulinge gleichermaßen ansprechen. Die erstgenannte Gruppe wird durch viele Optionen an das virtuelle Rasterbrett gelockt: Verschie-

dene Ansichten in verschiedenen Größen (2D oder 3D), flexible Anzeigen, unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und verschieden starke Computergegner (vom Neandertaler, über Julius Cäsar bis zum Meister selbst), Errechnung der Spielstärke (den sogenannten ELO-Wert) und viel Wissen über historische Partien fanden in *Garry Kasparov's Gambit* eine Zuflucht. Aber besonders die zweite Gruppe der ambitionierten Amateure lag Kasparov am Herzen – für sie spielt der Weltmeister den Lehrmeister und leistet Entwicklungshilfe: In einem kleinen Fenster kommentiert ein digitalisierter und animierter



Marmor, Stein und Eisen bricht – nur unser Schachbrett nicht

In der Redaktion sind versierte Schachspieler so häufig wie Niederlagen von Garry Kasparov. Ich zumindest würde für jedes *Mario-Modul* meine Dame opfern und denke bei Begriffen wie "Läufer" oder "Springer" eher an die Olympiade als an Schach. Trotzdem weckte *Garry Kasparov's Gambit* meine Neugier – die stilvolle hochauflösende Grafik, die kleinen Videosequenzen und nicht zuletzt die Patenschaft des Schachweltmeisters ließen auf ein neues Referenzprogramm für Schachliebhaber hoffen. Allerdings wurde ich etwas stutzig, als *Gambit* meinen ELO-Wert



errechnete und mich zwischen Kasparov und Einstein platzierte – und das, nachdem ich nach fünf Zügen vom Computer geschlagen wurde (absichtlich, versteht sich). Außerdem sind Kasparovs Videokommentare stereotyp und nicht sonderlich informativ. Hingegen könnte für geduldige und lernwillige Schachfreunde *Gambit* die Partie des Lebens werden. Ich persönlich greife lieber zu Software Toolworks spielstarkem Klassiker *Chess Master* oder zu Interplays Schaukampfpardade *Battle Chess 4000*. Erstgenanntes ist unkomplizierter, letzteres unterhaltsamer.



Die heutige Partie wird auf einem Holzbrett ausgetragen

Garry Kasparov...

...wurde am 13. April 1963 in Baku in der ehemaligen Sowjetunion geboren und ist der 13. Schachweltmeister. Bereits im Alter von vier Jahren las Garry die Tageszeitung und grübelte mit seinem Vater über die Schachprobleme in der Rätselcke der Zeitung. Nach aufsehenerregenden Siegen in Rußland löste Kaspa-

rov 1985 in einem legendären Schachmarathon-Weltmeister Anatoly Karpov ab. Zur Zeit gibt es zwei Konkurrenten: Nigel Short (der erste nicht-russische Titelanhänger seit Bobby Fisher) und das ungarische Jungtalent Judith Polgar – sie hat bereits Altmeister Boris Spassky besiegt.

Kasparov Eure Spielzüge, informiert über Historisches und versorgt Euch mit Tips, wie zum Beispiel "Move the pawn". Reicht Euch diese Information nicht (gibt ja schließlich mehrere Bauern), läßt sich Kasparov nicht zweimal bitten und zeigt Euch genau an, welche Figur er wohin bewegen würde. Die geheimen Tricks des Garry Kasparov sind nur die eine Seite der Medaille – die andere noch weitaus angenehmer: Bei einigen Zügen klopfte Euch Garry symbolisch auf die Schulter, indem er sagt "Mir wäre nichts Besseres eingefallen" – wenn das nichts ist.

Genre: Strategie

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 63%

Grafik: 62% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte, VGA, Maus, Festplatte 11 MByte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, Super VGA

Geplant für: –

DAS JACK T. LADD?

Heute früh eingegangene Informationen lassen vermuten, daß der berühmte Schuldner Jack T. Ladd, der vom Interstellaren Einkommensverminderungsdienst gefahndet wird, tatsächlich entkommen ist.

Dieses von dem eifrigen Hobbyfotografen und Modelleisenbahner Wilbour A. Pratt geknipste Foto zeigt einen Mann, mutmaßlich Jack T. Ladd, beim Verlassen des bekannten Nachtclubs "Vagabunden". Als beliebter Treffpunkt von Bandenhossen und Filmsternen ist dieser Club das Herz der Hauptstadt und dafür bekannt, die teuersten Drinks im ganzen Universum zu servieren. Der Schnappschuß wurde um 3 Uhr in der Früh gemacht. Die Blondine am Arm des Verdächtigen ist vermutlich eine gewisse Mlle. Fifi LaMour, eine talentierte junge Schauspielerin und exotische Tänzerin.

Ein Sprecher des IEVD meinte: "Wenn dies tatsächlich der Mann ist, den wir suchen, möchte ich gern wissen, wieviel er an der Bar gelassen hat, denn rechtlich gehört die Summe uns." Den Fahndungsbehörden liefert dieses Foto wertvolle Hinweise auf Jack T. Ladd, der bewiesenermaßen bereits drei Planeten, eine Wolkenstadt und mindestens vier Bars einen Besuch abgestattet hat. Meldungen über den Verbleib des Gesuchten sind an das lokale Steueramt zu richten.

NWEIS DER VEREINIGTEN AATEN VON PSYGNOSIS

ung: Jack T. Ladd ist mit 10 MB Daten, herausragender Spielbarkeit, stischer 8-Achsenbewegung, SmuttiText™, CensoRound™, CyniPlay™. In
lick auf moralische und geistige Gesundheit wird von einer näheren
egnung dringlichst gewarnt.



ERHÄLTICH FÜR PC UND AMIGA



Ausgeflippt



Snooker: Mit drei Bällen läßt sich leicht schnellen

Silverball

Der Flippertisch auf PCs gehört wohl endgültig der Vergangenheit an. Neueste Errungenschaft in der PC-Flippertisch-Gilde ist *Silverball*. Diesmal sind es die Jungs von Epic Megagames, die ihr Programmierkönnen um die kleine stählerne Kugel bewiesen. Das legendäre *Pinball Fantasies* war auch hier wohl einer der Auslöser, um sich an *Silverball* zu wagen. Wie im Klassiker, wird die Schlacht um die kleine Kugel auf vier Tischen ausgetragen. Jeder Tisch steht unter einer eigenen Thematik und kann mit anderer Grafik, Musik und Spielelementen aufwarten. Fantasievolle Namen wie "Fantasy", "Blood", "Snooker Champ" oder "Odyssee" lassen schon einmal zaghaft anklingen, was Euch an den ein-

zelnen Tischen erwartet. Ebenfalls wie im großen Vorbild werden die überbildschirmgroßen Flippertische vertikal gescrollt. Auf spielhallenuntypische Elemente verzichteten die Jungs von Epic wohlweislich und setzten ihr Hauptaugenmerk auf pure Flipper-Action.

Ganz im Zeichen von Blitz und Donner wurde "Fantasy" gehalten. Der Flipper kann als einziger mit einer punktetragenden Schleife, in der sich Münzen verstecken, aufwarten. Der zweite Tisch ist echten Horrorfans gewidmet. Außer monströse Monster zu killen, sollte es Euch gelingen, ein Wort aus verschiedenen Elementen zusammenzubauen. Der Snooker-Tisch steht ganz im Zeichen des Billards: Dabei

Man kann sich kaum noch vor Flippern retten: Die *Pinball Fantasies*-Lawine rollt und ein Ende des Flippernachschiebes ist noch nicht in Sicht. Daß dabei auch viel in die technische Hose gehen kann, bewies gerade Dynamix mit ihrer letzten Errungenschaft. Das Epic Megagames-Team gab sich bei ihrer *Pinball Fantasies*-Version reichlich Mühe. In Sachen Grafik und Sound gibt es bei *Silverball* nicht viel zu meckern. Im Gegenteil, gerade die Musik kann mit hervorragenden Samples und Sounds den Flipperspieler auf seine Seite holen. Allerdings gilt dies nur für die Soundblaster Pro und die



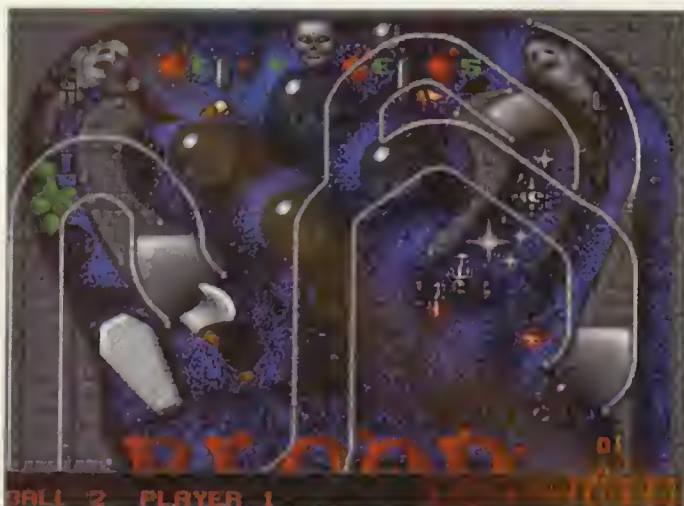
Gravis Ultrasound-Unterstützung. Steckt bei Euch "nur" eine 8-Bit-Soundblaster im Rechner, könnt Ihr schon mal ein Wattlebällchen drehen. Die Grafik ist schnell und kann auch auf langsamen Rechnern, bei abgeschalteter Musik überzeugen. Blieben die Flippertische zu kritisieren, die zwar nett gezeichnet und musikalisch großartig untermauert werden, aber in der spielerischen Abwechslung nicht ganz hinter dem großen Vorbild hinterherkommen. Für Gravis Ultrasound-Käufer ist dies das Spiel, mit dem Freunde in Staunen versetzt werden können – ansonsten bleibt ein mittelprächtiger Flipper.

Der Fantasy-Tisch in ganzer Pracht: Der Flipper scrollt über zwei Bildschirme



sind nicht nur Kunststöße gefragt, sondern mit einigen Tricks und Kniffen besteht die Option, mehrere Kugeln gleichzeitig aufs Parkett zu holen und über einen dritten Flipperarm die Kugel mehrere Kreise im oberen Bereich drehen zu lassen. Bleibt "Odyssee" – nicht zu Unrecht nach der Irrfahrt des griechischen Sagen-Seefahrers benannt. Denn der Flipper protzt nicht nur mit dem schnaufenden Halbgott Atlas, sondern entfaltet seine spielerischen Geheimnisse erst nach längerer Spieldauer. Neben den verschiedenen Sonderfunktionen kann auf allen Flippertischen mit der Leertaste "getiltet", also Eurem Flipper ein digitaler Rempler versetzt werden. Richtig in Schwung kommen die Punkte erst, nachdem eine der Sonderoptionen in Gang gebracht wurde. Dann werdet Ihr, an Ort und Stelle mit reichlicher Punktausbeute belohnt. Gerade für Flipperfans ist die Speicheroption interessant, denn am echten Flipper läßt man zum Ärger nachfolgender Spieler ja auch gern einen eigenen Highscore zurück. Erreicht Ihr einen der drei *Silverball*-Highscores pro Tisch, könnt Ihr ein dreistelliges Kürzel hinterlassen, das automatisch abgespeichert wird. Hartgesottene Flipper-

fans können mit drei verschiedenen Winkeln experimentieren. Die Wirkung der Winkeländerung macht sich prompt in der Kugelgeschwindigkeit und damit im Schwierigkeitsgrad bemerkbar. cd



Blutrünstig: Horrorfans können neben den Augen auch die Kugel rollen

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epic Megagames
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS 62%

Grafik: 67% Sound: 77%

Schwierigkeit: mittel

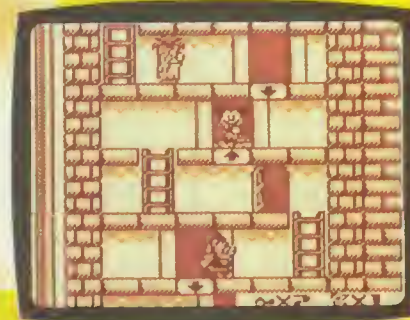
Minimal: 286er mit 20 MHz, 2 MB auf Festplatte

Unterstützt: Soundblaster (Pro), Gravis Ultrasound

Geplant für: –

MICKEY MOUSE

POWER
GAMES



KEMCO

Da beißt die Maus kein Kabel ab!

Minni ist vom Schloßherren von Arbaless, dem gehörnten König, gefangengenommen worden. Klar, daß der sich nicht gerade freut, als Mickey Mouse sich auf den Weg macht, um Minni zu befreien. Verhelft Mickey auf seinem schwierigen Weg durch die 28 Level zum Happy-End!



GAME BOY
CONTACT VIDEO GAMESYSTEM

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen: LOOKLEY TUNES, characters, names, and all related marks are trademarks of Warner Bros. © 1991 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. KEMCO SHADOWGATE, trademark of KIDMO Simulations, Inc. and is used with permission. Licensed in conjunction with JPL © 1987, 1989 JPL Simulations, Inc. © 1989 KEMCO

Händleranfrage erwünscht

Telefonische Bestellannahme
Tel.: 0 23 81/44 01 46
Fax: 0 23 81/44 02 40
Mo. - Do. 10.00 bis 18.00 Uhr
Fr. 10.00 bis 16.30 Uhr
Ihre Kundenberaterin Heike Hieke

Super Preise
Schnelle Lieferung

TURTLE-SOFT

Sprangerstr. 4 • 59067 Hamm

Sonderangebote

Captive	28,-DH
Dune	36,-DV
Hook	29,-DV
Prince of Persia	32,-DH
Shadowlands	34,-DV
Terminator 2	29,-DH

PC

Tip des Monats

Aufschwung Ost	* 66,-DV
Crystals o. Endoria	* 78,-DV
Indi 4 + PD CD ROM	79,-DV
Mat News	* 77,-DV
Railway Challenge	* 66,-DV
Zeppelin	* 76,-DV



Gobliins 2

Man hat sich schon fast daran gewöhnt: Coktel Vision setzt ihre Produkte in schönster Regelmäßigkeit für CD-ROMs um. Dabei geben sich die Franzosen jedoch deutlich mehr Mühe, als jedweder anderer Hersteller. Die Produkte haben durchweg CD-Sound und Sprachausgabe. Nach *Inca* und *Gobliins* kommt endlich *Gobliins 2* auf silbrigem Scheiblein angefliegen.

Spielerisch und grafisch hat sich zur Diskettenversion nichts geändert. Wieder steuert Ihr die beiden Helden Fingus und Winkle durch eine Rätselwelt, um einen entführten Prinz zu retten. Die zahlreichen Rätsel erstrecken sich im Gegensatz zum Vorgänger über mehrere Räume und verlangen die Koordination beider Charaktere. Die spielerische Qualitäten der CD-ROM-Variante werden dabei durch den tollen Sound gehörig aufgewertet. Alle auftretenden Charaktere im Spiel sprechen in feinstem Englisch, während im Hintergrund schönster CD-Sound düdelt. CD-ROM-er, die das Original noch nicht besitzen, müssen zugreifen – es gibt keine bessere Knobelkomödie auf CD. *kn*



Genre: Denkspiel

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Coktel Vision

CD-ROM 75%

Grafik: 72% Sound: 79%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er, 640 KByte, CD-ROM, VGA, Maus

Unterstützt: Adlib, Roland

Bereits erschienen: Amiga, MS-DOS



Streetfighter 2

Es gibt Spiele, die vor der Umsetzungswut einiger Softwarefirmen verschont bleiben sollten. *Streetfighter 2* gehört zu dieser Sorte Spiel. Die spielerisch überzeugenden Konsolen-Varianten des Capcom-Automaten leiden fast zwangsläufig bei der Umsetzung auf Heimcomputer. Konnte schon die Amiga-Version nicht mit den Konsolenkollegen mithalten, schrammt die PC-Version verdächtig nah an der POWER-Gurke vorbei. Zwar ist die Grafik noch ganz ordentlich, aber die Kämpfer lassen sich nicht vernünftig zum Fight bewegen. Ob die ansich wiesellinke Chun Li, oder Turbotreter Ryu, ist dabei völlig egal: Die Reaktionszeit die die PC-Recken an den Tag legen, wird einer chinesischen Kung-Fu-Schnecke eher gerecht, als einem licht-schnellen Kampfsportmeister. Nur mit viel Glück lassen sich die Gegner aus dem Ring hämmern. Im Zweispielermodus verdoppelt sich gar die Qual – selbst der eingetriggerte *Streetfighter 2*-Fan wird beim Anblick dieser Fassung den Monitor mit einem Handkantenschlag ins Nirwana schicken. *mh*



Genre: Action

Hersteller: U.S. Gold

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: U.S. Gold

MS-DOS 19%

Grafik: 64% Sound: 35%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286, VGA, Festplatte

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Joystick

Bereits erschienen: SNES, Mega Drive, Amiga

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar - Vorbestellung möglich DV = deutsche Version, Spiel komplett in Deutsch
DH = deutsches Handbuch bzw. Anleitung (Spiel in Englisch) EV = englische Version

Versandkosten DM 7,- ab DM 250,- frei • Nachnahme + DM 5,- (zzgl. Zahlkartengebühr)
Express + DM 8,- • Ausland nur gegen Vorkasse + DM 20,- Versandkosten
Es gelten unsere AGB • Preisänderung und Irrtum vorbehalten • kein Ladenverkauf



Goal

Dino Dini liebt Fußball – computerisierte Fußballspieler lieben ihn. Sein verkapptes *Kick Off 3*, vor kurzem als *Goal* für den Amiga erschienen, darf nun auch auf PCs bestaunt werden. Auch hier hat sich spielerisch nichts geändert. Die gewohnte Optionsflut und ein Wust an Spielmodi erfreuen anfangs den begeisterten Fußballer. Ob Liga oder "Arcade-Challenge" gegen einen Kumpel – erlaubt ist, was gefällt.

Auf dem Spielfeld sieht Ihr im Gegensatz zur Amiga-Variante nur einen kleinen Ausschnitt des Spielfeldes von oben. Gesteuert wird *Goal* mit dem Joystick. Eventuell vorhandene Tastaturen oder Mäuse werden auf dem Rasen unverständlicherweise nicht akzeptiert. Auch grafisch bietet Dino Dini Unterdurchschnittliches: Die popligen Sprites erwecken den Eindruck, als seien sie durchgedreht worden und in der erhöhten Perspektive ist so gut wie nichts mehr zu erkennen. *Kick-Off*-Fans mit PCs am Schreibtisch sollten vorsichtig probieren, alle anderen lassen die Finger von dieser mageren Umsetzung. kn



Genre: Sport

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 48%

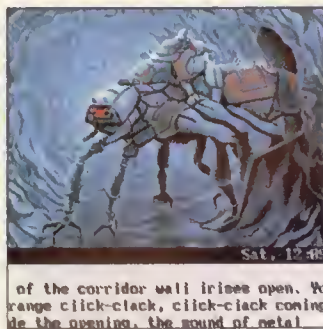
Grafik: 37% Sound: 55%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er, VGA, Festplatte 1 MByte, Joystick

Unterstützt: Adlib, Soundblaster

Bereits erschienen: Amiga



Gateway 2

So ist das mit den Fortsetzungen, der größte Pliff ist meistens weg. Nur wenige Großprogramme schaffen den Sprung über den vom ersten Teil gesetzten Wertungshorizont. Auch *Gateway 2* schafft diesen gewaltigen Satz nicht ganz, kann aber wenigstens die spielerischen Tugenden des ersten Teils wiederholen. Über das gewohnt mega-komfortable Benutzersystem muß man kaum einen Satz verlieren – zwischen Satzbaumenüs und Automapping-Funktion bleibt kein Wunsch des Textabenteurers unerfüllt. Allerlei spielerischer Firtelanz, Grafikzaubereien und edle Soundexzesse fesseln zusätzlich an die Tastatur.

Storytechnisch geht's im Gegensatz zum Vorgänger etwas bieder zur Sache. Im Grunde bietet man uns einen langweiligen Neuaufbau der gleichen Storylinie. Wer also den ersten Teil von *Gateway* bereits kennt, muß nicht unbedingt wieder zum Händler rennen. Potentielle Jungastronauten ohne einschlägige Weltraum-Erfahrung haben ab jetzt die Wahl zwischen beiden Programmen. vw



Genre: Textadventure

Hersteller: Legend

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

MS-DOS 79%

Grafik: 77% Sound: 80%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 386/25 MHz, 640 KByte, Festplatte

Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster

Erscheint für: –

Traum Welt
Telefon : 0355 - 792777
Lautzter Strasse 8, 03046 Cottbus

Billiger kann Software nicht sein

Preise mit bis zu

38,00%

unter dem empf. Verkaufspreis
der Hersteller !

Programm	PC	Amiga	Programm	PC	Amiga
1869 DV	DV	74,95	Kings Quest 6	DV	79,95
A Train	DV	89,95	Lands of Lore	EA	69,95
A Train Construction	DV	39,95	Larry 6	EA	V mo
A Chicken	DA	V mo	Last Vikings	DA	89,95
Access of the Pacific	DA	65,95	Legend of Kyandia	DV	69,95
Access over Europe	DV	75,95	Legende of Valour	DV	79,95
Airbus A320 Europe Ed.	DA	69,95	Lecture Suit Larry 5	DV	69,95
Airbus A320 USA Edition	DA	89,95	Lemmings 2 - The Tubes	DA	79,95
Amanzon	EA	79,95	Links 386 Pro	DA	89,95
Ambermoon		V mo	Lionheart	DA	55,95
Anstoss	DV	69,95	Locomotion	DV	59,95
Archer McLeans Pool 8.	DA	59,95	Lothar Matthäus Fußball	DV	65,95
ATAC	DA	89,95	Lotus 3	DA	69,95
Bat 2	DV	89,95	Lotus 3 The Final Challenge	DA	49,95
Battle Isle 1 Datadisk1	DA	45,95	Mad News	DV	75,95
Battle Isle 1 Datadisk2	DA	49,95	Mad TV	DV	75,95
Battle Taem	DA	79,95	Mario wird vermisst	DV	79,95
Battletoads	DA	49,95	Mc Donalds Land	DA	59,95
BC Kid	DA	49,95	Might & Magic 5	DV	89,95
Betrayal at Kondor	DV	79,95	Monkey Island 2	DV	79,95
Boys Bad Days		V mo	NHL Hockey	DA	79,95
Bug Rogers 2	DV	79,95	Nigel Mansell's W Champ.	DA	59,95
Bundesliga Manager Prof. 2	DV	69,95	One Step beyond	DA	59,95
Burning Steel	DV	79,95	Overdrive	DA	49,95
Burntime	DV	79,95	Pacific Strike	DA	85,95
Buzz Aldrin's Race into Sp	DA	79,95	Penthouse Hot Number	DV	39,95
Car and Diver	DA	69,95	P. Hot Number Deluxe	DV	59,95
Civilisation	DV	89,95	Pinball Dreams	DA	65,95
Comanche	DV	95,95	Pinball Fantasies	DA	55,95
Comanche Mission D. 1	DV	49,95	Private Gold	DV	88,95
D/Generation	DA	39,95	Police Quest 6	EA	V mo
Dark Sun		V mo	Populous 2	DA	59,95
Darsened 1.5	DV	69,95	Prince of Persia 2	DA	69,95
Das schwarze Auge	DV	79,95	Privateer	DA	85,95
Daughters of Serpents	DV	69,95	Privateer Speech Pack	DA	39,95
Day of Tentacle (DV)	DV	79,95	Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,95
Day of the Tentacle	EA	69,95	Return of the Phantom	DV	89,95
Del Patizier	DV	79,95	Seal Team	DA	79,95
Desert Strike	DA	59,95	Sensible Soccer 92/93	DV	55,95
Die Schöne u. d. Biest	DV	79,95	Shenlock Holmes	DV	79,95
Die Sledler	DV	79,95	Sim Ant	DA	79,95
Dogfight	DA	69,95	Sim Earth	DA	89,95
Dune 2	DA	59,95	Sim Life	DV	89,95
Eishockey Manager	DV	79,95	Space Hulk	DA	69,95
Eye of Beholder 3	DV	75,95	Space Quest 5	DV	69,95
Falcon 3.0	DA	89,95	Spezial Forces	DA	79,95
Fire and Ice	DV	49,95	Star Trek 2		V mo
Fleshback	DV	59,95	Steinberger Hotelmanager	DV	59,95
Flugsimulator 5.0	DV	129,95	Street Fighter 2	DA	69,95
Formula one Grand Prix	DA		Strike Commander	DA	82,95
Football Manager 3	DV	79,95	Strike Commander Sp. Pack	DA	35,95
Freddy Pharks (DV)	DV	65,95	Str. Commander Tac.Op.	DA	49,95
Games Summer Challenge	DA	59,95	Stunt Island	DV	89,95
Games Winter Challenge	DA	59,95	Subwars		V mo
Global Conquest	DA	89,95	Super Sports Challenge	DA	69,95
Global Gladiators	DA	59,95	Syndicate	DA	79,95
Goal 1	DV	59,95	The Legacy	DV	89,95
Goblins 2	DV	85,95	Tornado	DA	79,95
Grand Prix Unlimited	DA	59,95	Traps n Treasures	DA	59,95
Hardball 3	EA	59,95	Turlican 3	DA	59,95
Hattrick!	DV	79,95	Twilight 2000	DV	89,95
Heart of China	DV	79,95	Ultima 7 - Die schwarze Plo	DV	79,95
History Line 1914-1918	DV	89,95	Ultima Underworld 2	DA	79,95
Hook	DV	99,95	Wallstreet Manager	DV	79,95
Humon Race DV	DV	69,95	Wing Commander 1	DA	39,95
Indiana Jones 4 Adventure	DV	89,95	Wing Commander 2	DV	79,95
Ishar 2	DV	59,95	Wing Com. Academy	DA	52,95
John Madden Football	DA	55,95	X Wing DA	DV	79,95
Jonathan	DV	79,95	X Wing Mission Disk	DA	39,95
Jurassic Park	DA	65,95	X-Wing Upgrade Kit	DV	55,95
KOB	DV	69,95	Yo! Joe!	DA	89,95
Kid Pix	DV	45,95	Zool	DA	49,95
			Zool 2	DV	59,95

Spiele für die Systeme:

Apple Macintosh
Atari ST, Commodore C64, Amiga32 CD
auf Bestellung möglich

Zusendung erfolgt noch am Tag der Bestellung
Weitere Spiele in unserer kostenlosen Preisliste

Das Kleingedruckte:

Alle hier aufgeführten Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren

Versandkostenanteil:

000.01 DM bis 100.00 DM -> 10.00 DM

100.01 DM bis 200.00 DM -> 06.00 DM

ab 200.01 DM ist der Versandkostenanteil 0.00 DM

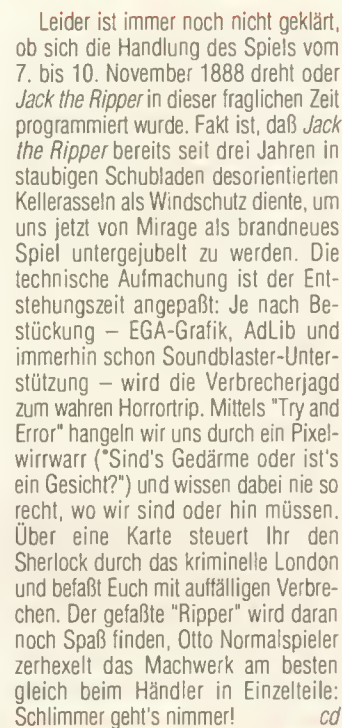
Einige Spiele sind bei Antezenschu noch nicht lieferbar, inzwischen jedoch schon vorrätig
Traum-Welt Computerspiele, Braun & Schiemenz OHG, Lautzter Str 8, 03046 Cottbus

Computerspiele

In allen Läden:

Pirates Gold, DV, PC	99,95 DM
Elite 2, DA, PC	89,95 DM
Combat Air Patrol, DA, Amiga	89,95 DM
Jurassic Parc, DA, Amiga	89,95 DM

Datum meine Unterschrift
(unter 18 J. bitte die Eltern)



Bereits erschienen: —



Alien 3

Um Lichtjahre verspätet trudelt endlich die Amiga-Version der Schleimerei *Alien 3* in deutschen Läden ein. Das Sequel zur Mega-Drive-Variante ist dieser dementsprechend ähnlich: Spielerisch wird genauso wenig geboten, wie auf Segas Konsole. Ihr wetzt mit Spacebraut Ripley durch die finsternen Gänge von Fiorina 161 und befreit eine vorgegebene Zahl eingeschleimter Genossen. Stellt sich Euch ein Alien in den Weg, benutzt Ihr eine von vier Waffen und es hat sich ausgeglibbert. Durch das Aufsammeln von Munition und Medipaks wird Ripley ständig von neuem angespornt, das unfair knappe Zeitlimit doch noch zu bewältigen. Spielerisch also nichts Neues, technisch jedoch einiges: Grafisch wurde unverständlicherweise kräftig abgespeckt und musikalisch geht's noch weiter unter die Gürtellinie. Entweder lauscht Ihr der nervigen Musik oder schaltet ein paar Soundeffekte an – beides zugleich geht dummerweise nicht. *Alien Freaks* dürfen die Ballerei in den Schrank stellen, alle anderen kaufen sich *Turrican 3*. kn



Genre: Action

Hersteller: Acclaim/Virgin

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Virgin

AMIGA 56%

Grafik: 53% Sound: 42%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte,

Unterstützt: –

Bereits erschienen: SNES, Mega Drive



Dogfight

Mit Bienenfleiß werkeln die englischen Microprose-Programmierer an Amiga-Versionen älterer Flugsimulationen. Neuster Streich ist die Amiga-Variante der Duell-Simulation *Dogfight*. Wahlweise fliegt Ihr in den sechs verschiedenen Einsatzgebieten vorgegebene Einsätze, oder liefert Euch in der Duelloption ein Gefecht mit einem Computergegner. Glücklicherweise bot schon die PC-Version von *Dogfight* nur spärliche Bodendetails. Dies kommt nun der Amiga-Variante zugute: Dank der relativ schmucklosen 3-D-Grafik klagt der Amiga-Pilot auch mit einem schwächerem Prozessor-Modell nur selten über Geschwindigkeitsprobleme. Zudem lassen sich die Instrumente komplett ausblenden und geben so nicht nur die Sicht frei, sondern tragen zum ruckfreien Fliegen entscheidend bei. *Dogfight* ist genau das Richtige um mal ein paar Runden zu drehen, ohne durch den übermäßigen Realismus der Hardcore-Simulationen verschreckt zu werden. Im Duett macht's noch am meisten Spaß, im Solo-Modus hinkt die Motivation hinterher. mh



Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

AMIGA 69%

Grafik: 62% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Bereits erschienen: MS-DOS

SPIELRAUM GBR

A. Frank V. Meyer
Haid 6 · 94428 Eichendorf

TEL. 099 37/14 43

FAX 099 37/14 42

24 h 099 37/14 45

***** Versand *****
von 10.00 Uhr bis 20.00 Uhr

CD-ROM / Macintosh

7th Guest	149,95	–
B-17 + Silent Service 2	119,95	–
Carriers et Wer	–	99,95
Chuck Yeagers Air Comb	–	89,95
Der Petzler	dt. 109,95	–
Dune I	129,95	i V
Empire Deluxe	–	99,95*
Eric the Unready	84,95	–
European Racers m. Beus	119,95	–
Eye of the Beholder 3	89,95	–
F-15 Strike Eagle 3	154,95	–
Freddy Pharkas	i V	119,95
Gunship 2000 + Sce.	99,95	–
History Line 1914–1918	94,95	–
Indiana Jones 4	99,95	79,95
Larry I	–	e A
Legend of Kyrandia	dt. 99,95	–
Maniac Mansion 2	94,95	–
Monkey Island 1	99,95	79,95
Monkey Island 2	i V	89,95
Return of the Phantom	129,95	–
Sherlock Holmes 3	89,95	–
Sim Lite	–	74,95
Space Quest 4	–	69,95
Star Trek 25th Anniv	–	99,95
Ultima 1–6	139,95	–
Ultima Underworld 1 + 2	89,95	–
Wing Com. + Ultima 8	49,95	–

AMIGA / PC

Abandoned Places 2	79,95	89,95*
Alien Breed 2	79,95	–
Ambermoon	89,95	109,95*
A-320 North Amer. Edit	84,95	94,95
Battle Isle Data 2	64,95	64,95
Blue Force	e i V	114,95
Body Blows	69,95	59,95
Burntime	dt. 84,95*	94,95
Chees Engine	dt. 64,95	79,95*
Comanche	dt. –	94,95*
Comanche Mission Disk	–	54,95
Desert Strike	dt. 64,95	i V
Doom 2	i V	i V
DSA-Die Schicksalskl	89,95	79,95
DSA-Siemenschwerf	i V	89,95*
Dungeon Master 2	i V	99,95*
Dune II	dt. 59,95	89,95
Eight Ball Deluxe	–	69,95
Eishockey Manager	79,95	84,95
Elite 2 – The Frontier	79,95*	89,95*
Empire Deluxe	e i V	79,95
Even more Incredible Mach.	–	89,95
F 1 Grand Prix	–	99,95
Flight Simulator 5.0	–	89,95
FS 5.0 Date Pens/S. Frane	–	54,95
Freddy Pharkas	dt. –	99,95
Gateway 2 Homeworld	–	99,95
Goal	dt. 54,95	79,95
History Line 1914–18	dt. 89,95	89,95
Jurassic Park	dt. 79,95*	89,95*
Larry 6	i V	99,95*
Lands of Lore	e i V	84,95
Lemmings II	84,95	94,95
Lost Vikings	e 79,95	79,95
Lothar Matthäus	dt. 74,95	89,95
Maniac Mansion 2	e/dt. –	99,95
Mechwarrior 2	e –	i V
Might and Magic 5	e/dt. –	94,95
Monkey Island 1	dt. 79,95	94,95
Monkey Island 2	dt. 79,95	94,95
NFL Football	i V	89,95
Pinball Dreams	59,95	64,95
Pirates I Gold	e/dt. –	99,95
Prince of Persia II	79,95*	79,95
Privateer	–	99,95
Protostar	dt. i V	89,95
Rail: Tycoon Deluxe	dA. –	109,95
Seal Team	e –	99,95*
Sim Farm	dA. –	89,95*
Sim City 2000	dA. i V	99,95*
Soccer Kid	dA. 79,95*	–
Master of Orion	–	99,95
Star Trek Next Gener.	–	99,95
Sinque Com. + Speech Pack	–	139,95
Syndicate	dt. 89,95	89,95
Tomato	dA. –	79,95
Turrican III	79,95	94,95*
Silver Speed Ult. 7/2 Dete	–	44,95
Ultima Underworld II	dt. –	79,95
Urdium 2	a A	–
Warlords 2	79,95*	99,95
Wholes Voyage	dt. 79,95	79,95
Wing Com. Academy	dt. 39,95	79,95
Wizards 7	dt. –	84,95
X-Wing	dA. –	84,95
Yo I Joe I	dt. 79,95	–

Atari ST

Der Petzler	84,95	Lemmings 2	79,95
Chaos Engine	79,95	Populous 2	79,95
Spec. Forces	89,95	Reech f. t. Skies	79,95
A-320 USA	99,95	A-320 Europa	89,95
Streetlight 2	79,95	Elite 2	89,95
Dungeon Master / Chaos strikes back	–	–	79,95

Super NES/Mega Drive

Action Replay	SNES/MD	99,95
Asienx	SNES/MD	99,95
B.O.B.	SNES	109,95
Desert Strike	SNES	94,95
Final Fight 2	SNES	119,95
Gods	SNES	129,95
Jimmy Connors	SNES	119,95
Jurassic Park	SNES	129,95
Lemmings	SNES	119,95
Mechwarrior	SNES	129,95
Mortal Combat	SNES	129,95
Powermonger	SNES	124,95
Sinker	SNES	134,95
Battletoads	MD	99,95
Bubsy	MD	99,95
Jungle Sinke	MD	119,95*
Landstalker	MD	119,95*
Mortal Combat	MD	119,95
Muhammed Ali Boxing	MD	89,95
Shining Force	MD	119,95

Und: Game Gear, Lynx, Lösungen, Neo-Geo, Brettspiele, Mega-CD, Amiga CD 32 und 1000x mehr Spiele

Zu Wegelagererkosten:
Ein Spiel 10,-, Zwei Spiele 8,-,
Drei Spiele 6,-, darüber frei!
Vorkasse = 1/2 der Kosten, Express 8,-
Fordern Sie unseren Katalog an – Kostenlos!
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten



Es kann nur einen geben: Logibyte hat Spiele!

Fritz-dos Schoch-Spiel	95,-
Microsoft Flug Simulator	125,-
Wing Commander Academy	60,-
Skat 92	60,-
Syndicate	75,-
Prince of Persia	65,-
Privateer	95,-

Bei Logibyte spart man bis zu 50%* bei Schulversionen!

WordPerfect 6.0	399,-
MS Excel	389,-
MS Word	389,-
Borland C++ 3.1	389,-
Turbo Pascal 7.0	249,-

Ruf bei Logibyte an!

Wir informieren Euch gern über unser gesamtes Spiele-Angebot und Schulversionen von Software (Ihr spart bis zu 50%* gegenüber den kommerziellen Vollversionen!) Alle Pakete können in unseren Läden natürlich gleich mitgenommen werden. Alle Preise sind Abholpreise.

Händler-Anfragen erwünscht!

Logibyte Center Logibyte Shop bei A-Z Ansprechpartner
Hauptstraße 101 Alexanderplatz 6 am Spiele-Telefon:
10627 Berlin 10178 Berlin Hans-Jörg Rolle
(Schöneberg) (Mitte)

Das Spiele-Telefon: (030) 396 000-10

Plannstiel's
Logibyte®

SOFTWARE
& BÜCHER



STAR TREK DEEP SPACE



Stardate 46421.0.: Im Logbuch der erfolgreichsten Science-fiction-Serie aller Zeiten wird ein neues Kapitel aufgeschlagen. Ensign Weitz berichtet live aus dem Orbit von Bajor.

Warp 1: The Cage

Jeffrey Hunter, sollte er noch in unserem Universum weilen, wird sich bis heute in den Allerwertesten beißen. Aber wer außer dem allwissenden "Q" hätte schon 1965 ahnen können, daß sich aus einem holprig inszenierten Pilotfilm mit dem mysteriösen Titel "The

Cage" einmal die erfolgreichste Science-fiction-Serie der Welt entwickeln würde. Damals waren weder der Geldgeber des Experiments, Fernsehsender NBC hatte die beeindruckende Summe von 630000 Dollar in den Erstling investiert, noch Hauptdarsteller Hunter von den Qualitäten der geplanten utopischen Fernsehserie überzeugt. NBC legte "Star Trek" fürs erste aufs Eis



TREK

CE NINE



und Jeffrey Hunter gab die Rolle von Christopher Pike, dem Kommandanten der Enterprise, an einen anderen jungen Schauspieler weiter. Beinahe wäre noch eine andere Persönlichkeit des "Star Trek"-Universums der Ignoranz der Produzenten zum Opfer gefallen: Unser heißgeliebter Raumteufel Spock erschien NBC als zu inhuman und ohne lebenswerte Seiten.

Nur einer glaubte felsenfest an das künstlerische und finanzielle Potential von "Star Trek". – Der Schöpfer und Autor der Serie, Gene Roddenberry. Nur seinem Überzeugungstalent ist es zu verdanken, daß im Folgejahr ein neuer Versuch gestartet wurde und auch Mr. Spock wieder mit an Bord war. Neuer Kommandant der Enterprise wird Captain James T. Kirk, gespielt von dem damals 35jährigen kanadischen Schauspieler William Shatner. Am 8. September 1966 ist es endlich soweit: Die USS Enterprise startet zum Planeten M-113, um zwei Wissenschaftlern dringend benötigte Medikamente zu bringen. Mit an Bord der NCC-1701: Bones, Spock,

Scotty, Sulu und Uhura. In den nächsten drei Jahren fliegt die Enterprise 79mal in des Weltalls unendliche Weiten – "to boldly go, where no man has gone before". Ein Satz übrigens, den Roddenberry bei "The Next Generation" in "where no one has gone before" abänderte, um die Universalität und Toleranz des Star Trek Universums noch deutlicher zu machen.

Warp 2: Space Seed

Obwohl die Fangemeinde in den USA wuchs, wurde Star Trek nach der dritten Saison eingestellt. – Die Einschaltquoten gingen damals leicht zurück und NBC kürzte das Produktionsbudget, was man den späten Folgen auch ansah. Die Fernsehbosse waren so enttäuscht von der Entwicklung der Serie, daß man die letzte produzierte Folge "Turnabout Intruder" gar nicht mehr zeigte, sondern erst



Trek-Nostalgie:
Warp 2, Mr Sulu

Gene Roddenberry:
Der Schöpfer in
seiner Schöpf-
fung



STAR TREK

in
den
Wieder-
holungen

im Jahr 1970 unterbrachte. Seltsamerweise hatten die zahlreichen "Re-Runs" in den Staaten und nun auch in Europa ein größeres Publikum, als die Erstausstrahlung. Neil Armstrong hatte inzwischen seine Spuren auf dem Mond hinterlassen, der Vietnam-Krieg ging in die ent-

wieder auf der Kommando-
brücke. Unter der Regie des alten Science-fiction-Hasen Robert "The Day the Earth stood still" Wise produzierte Paramount "Star Trek – The Motion Picture". Der Kinoflug der Enterprise war nicht nur für die Trekkies ein beinahe mystisches Erlebnis. – Shatner gab später zu, daß auch er und seine Kollegen ein paar Tränen der Rührung vergossen, als man sich auf dem Set der

Enterprise Kommando-
zentrale traf. Zwar hatte man das innere Schiffdesign, auch unter dem Eindruck von George Lucas "Star Wars" Erfolg, generalüberholt, aber der alte Trek-Geist blieb der gleiche. Leider konnte der Film die in ihn gesetzten Erwartungen nicht ganz erfüllen. Harold Livingstons Drehbuch, nach einer Story von Alan Dean Foster, war zu langatmig und zu wenig strukturiert, um auch Nicht-Trekkies in den Bann zu schlagen. Diese allerdings gehen noch heute in die Knie, wenn die Kamera und Kirk, unter Jerry Goldsmiths kongenialen Klängen, im Shuttle auf die im Erdbit angedockte Enterprise zufliegen.

Trotz des finanziellen Mißerfolgs des ersten Films produzierte Paramount beinahe im zweijährigen Rhythmus weitere Star Trek-Filme. Immer mit dabei:

Die ursprüngliche Crew der Enterprise. Shatner und Co. alterten im Laufe der Jahre deutlich und waren zumindest im letzten Teil "Star Trek VI - The Undiscovered Country" nicht mehr ganz glaubwürdig. Trotzdem hielten die Fans in wahrer Nibelungentreue zu ihren Space-Helden und niemand hätte sich träumen lassen, daß es auch ein Leben nach Kirk und Co. geben würde. Genau das jedoch begann am 26. September 1987.

Warp 3: Encounter at Farpoint

Man kann keine noch so gute Serie unbegrenzt wiederholen, zumal die Abenteuer der Enterprise nach über zwanzig Jahren mit ihren Pappmaché-Felsen und knarzigen Kippschaltern doch etwas antiquiert wirkten. Mit einem Wort: Star Trek war ausgelutscht und Nachschub mußte her. Nun hatte Gene Roddenberry genau das schon die ganzen achtziger Jahre hindurch gepredigt, war aber damit bei der Paramount Fernseh-Division immer auf taube Ohren gestoßen. Roddenberry hatte sich damit gerächt, in dem er die Manager in der Öffentlichkeit als uninspirierte



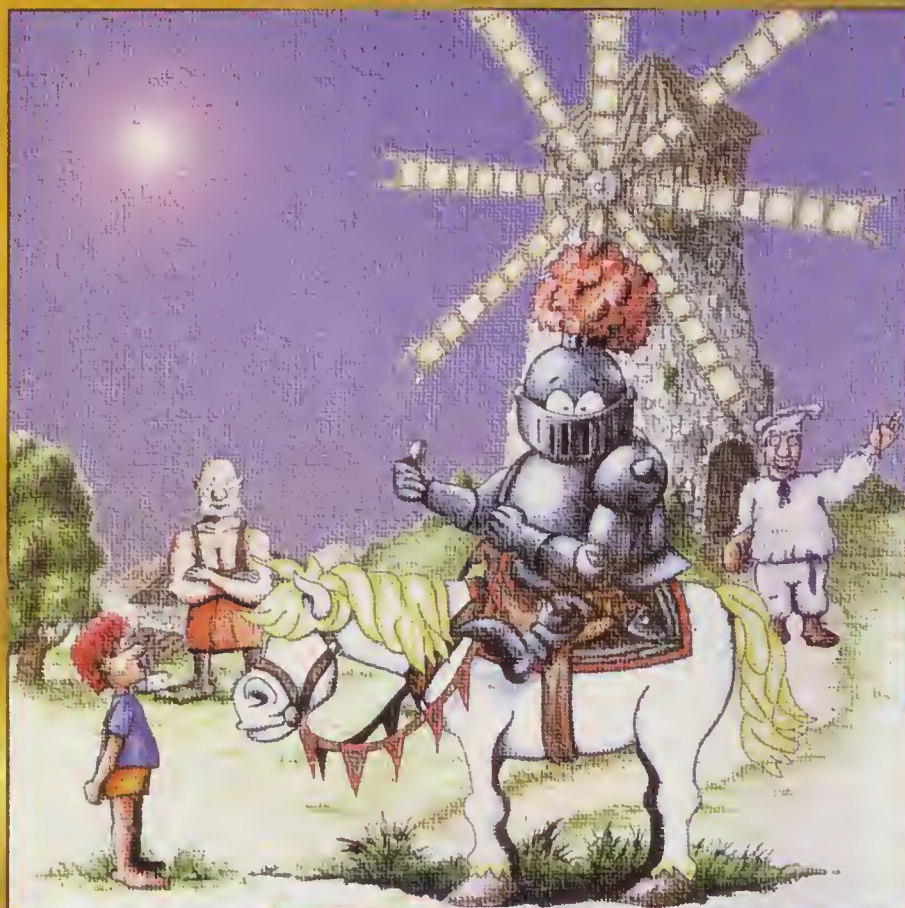
scheidende Phase. – Die verrückten, ausgeflippten siebziger Jahre waren Reif für eine originelle Science-fiction-Serie. Der unaufhaltsame Siegeszug des Raumschiffes Enterprise begann nicht mit Lichtgeschwindigkeit, sondern mit Verspätung.

Obwohl die Enterprise überall auf dem Globus in endlosen Wiederholungen über den Bildschirm flog und sogar in einer eigenen Zeichentrickserie zu Ehren kam, traf sich die ursprüngliche Crew erst 1980

Ein starkes
Duo: Ferengi
Quark und Doo
sind fast
unzertrennlich.



Die Siedler



Sie wollten schon immer Ihr eigener Herr sein? Dann sollten Sie nicht sparen, bis Sie sich einen Zwergstaat leisten können. Lassen Sie sich entführen in die Welt der "Siedler". Sie allein bestimmen, wie Sie Ihr Reich gestalten, wie groß Ihre Siedlung wird, ob Sie sich in aller Ruhe auf Ackerbau, Viehzucht und Fischfang beschränken, oder die industrielle Revolution starten. Ihre Geologen werden Ihnen nur sagen können, wo Erze, Kohle oder Gold zu finden sind. Sie haben es in der Hand, Bergwerke, Stahlhütten und Werkzeugmacher zu platzieren und so den Handel innerhalb Ihres Reiches zu beleben. Lassen Sie Wachhütten, Türme oder Garnisonen bauen, um sich vor den feindlichen Rittern zu schützen. Gewinnen Sie neue Ländereien. Vielleicht verbirgt sich hinter dem Gebirgspass im Norden ein fruchtbares Tal, an dessen Weihern Ihre Fischer die Netze auslegen können! Lauschen Sie dem Zwitschern der Vögel und dem Rauschen des Windes, dem Schlagen der Wellen und dem Klirren stählerner Schwerter.



Unsere Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei KARSTADT. "Die Siedler" sind ab 15.11.93 erhältlich für: Amiga, MS-DOS PC

Werbematerialien für Händler erhalten Sie bei Ihren Distributoren Leasuresoft, Kingsoft, News Software

Der spezielle 2-Spieler Modus ermöglicht es Ihnen, auf einem Bildschirm simultan gegen einen Freund zu spielen oder sogar zusammen gegen den Computer. Kontrollieren Sie bis zu 64.000 der "kleinen Leute" und sehen Sie ihnen in ihren bis zu 20 verschiedenen Berufen zu, während Sie die Faszination der "Siedler" in 50 Missionen, 10 zusätzlichen Trainingsspielen und computergenerierten Szenarien monatelang ausleben.

Gewinncoupon ausfüllen und an Blue Byte senden. Unter den ersten 300 Einsendern verlosen wir 20 T-Shirts mit dem Motiv "Die Siedler" und 20 Pins zum Anstecken oder Sammeln. Also, schnell ausgefüllt und ab zum nächsten Briefkasten...



Ihr trutziges Märchenschloß ist das Zentrum Ihrer Macht



Überall in Ihrem Reich entstehen kleine Siedlungen



Umfangreiche Statistiken, hier im 2-Spieler Modus, lassen Sie Angebot und Nachfrage beeinflussen



In den Grenzregionen werden vorlaute Ritter versuchen, Ihnen Ihren Reichtum zu nehmen

GEWINN - COUPON
Nennen Sie zwei Spiele von Blue Byte und

Name:

Adresse:

Alter:

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Blue Byte und deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



Crewmembers

Auf Deep Space Nine sind die unterschiedlichsten Rassen bunt durcheinandergewürfelt. Wir werfen einen Blick auf die Stammbesatzung der Station.



Commander Benjamin Sisko (Avery Brooks)

Als Starfleet Commander ist er verantwortlich für die gesamte Station. Sisko ist Witwer, nachdem seine Frau während der Invasion der Borgs (Stardate 44001.4.) ums Leben gekommen ist und kümmert sich jetzt allein um seinen Sohn Jake.



Major Kira Nerys (Nana Visitor)

Als bajoranischer Verbindungsoffizier auf Deep Space Nine untersteht sie direkt Commander Sisko. Ein etwas herber Charakter – wie alle bajoranischen Frauen extrem emanzipiert und spröde.



Chief Ops Officer Miles O'Brien (Colm Meany)

Tat schon als Technik-Offizier auf der Enterprise unter Commander Picard Dienst. Wechselte dann zusammen mit seiner japanischen Frau Keiko nach Deep Space Nine und ist dort als ranghöchster Offizier für die Überwachung der gesamten technischen Einrichtung zuständig.



Doctor Julian Bashir (El Fadi)

Ein Frischling von der Starfleet Medical Academy. Als Spezialist für Exo-Medizin und profunder Kenner anderer Rassen ist er auf Deep Space Nine genau am richtigen Platz.



Security Chief Odo (Rene Auberjonois)

Der Gestaltwechsler Odo gehört zu den mysteriösesten Besatzungsmitgliedern der Station. Er ist für den gesamten Sicherheitsapparat von Deep Space Nine verantwortlich. Dank seiner Körperstruktur kann er jede beliebige Form annehmen.



Lieutenant Jadzia Dax (Terry Farrell)

Starfleet Offizier Dax ist ein Trill Symbiont. Obwohl ihr Wirtskörper der einer 26jährigen jungen Frau ist, verfügt sie über die Erfahrung von sechs Generationen. Deshalb sind ihr die ständigen Annäherungsversuche von Doktor Bashir etwas unangenehm.



Quark (Armin Shimerman)

Der gute Geist von Deep Space Nine. Der Ferengi Quark ist nicht nur der Besitzer der einzigen Bar auf der Stationspromenade, sondern auch sofort zur Stelle, wenn es irgendwo etwas zu verdienen gibt. Liebert sich einen ständigen Kleinkrieg mit Odo, trotzdem sind die beiden die besten Freunde.

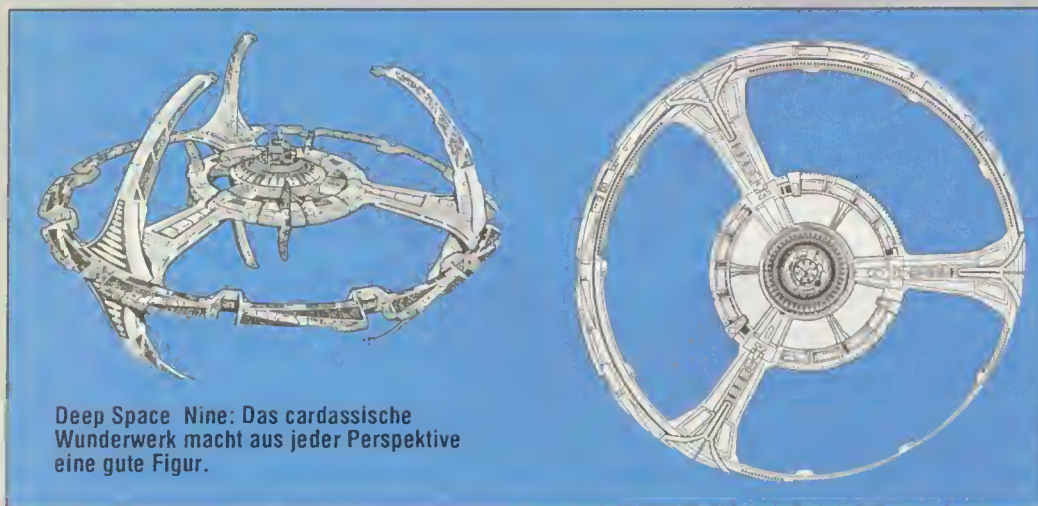
Trottel darstellte. Das Verhältnis war also nicht mehr das beste, und so versuchte Paramount zuerst Leonard Nimoy, der inzwischen bei "Star Trek IV - The Voyage Home" sein Talent als Regisseur bewiesen

hatte, als Produzenten der neuen Staffel zu gewinnen. Nimoy sagte ab, weil er sich nicht in ein wöchentliches Produktionskorsett zwingen lassen wollte. Mit knirschenden Zähnen kehrte man zu Rod-

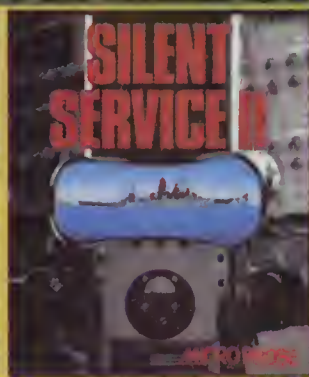
denberry zurück, stellt ihm aber gleichzeitig den jungen Produzenten Rick Berman als Wachhund zur Seite. Roddenberry hatte so die Freiheit, sich ganz auf Drehbücher und das



prinzipielle Erscheinungsbild der neuen Folgen zu konzentrieren, während Berman anfangs nur für die Logistik zuständig war und sich erst im Laufe der Zeit zur eigentlichen kreativen Kraft hinter "Star Trek – The Next Generation" entwickelte.



Deep Space Nine: Das cardassische Wunderwerk macht aus jeder Perspektive eine gute Figur.



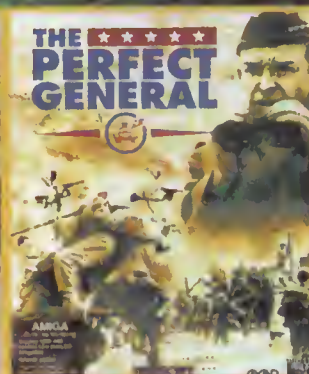
SILENT SERVICE II: Hier kommt der Nachfolger der legendären U-Boot-Simulation "Silent Service". Diese zweite Version verwendet neueste technische Entwicklungen, so daß die Graphik, die Animation und der Sound entscheidend verbessert wurden. Jetzt können Sie an neuen Missionen teilnehmen.



RED BARON: 1914: der erste Weltkrieg bricht aus. Lassen Sie sich von dieser Zeit mitreißen und verwandeln Sie sich in einen der damaligen Helden - mit Hilfe von "Red Baron", dem Roten Baron, einem der besten Flugsimulatoren.



RAILROAD TYCOON: Lassen Sie sich vom Beginn einer neuen Zeit begeistern, indem Sie die industrielle Revolution des 18ten Jahrhunderts vorantreiben und die Führung einer Eisenbahngesellschaft übernehmen.



THE PERFECT GENERAL: Dieses Spiel überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Mit 12 verschiedenen Schlachtfeldern und einem sich ständig ändernden Kampfanfang nehmen Sie an berühmten Kämpfen wie El Alamein teil. Führen Sie Ihre Truppen zum Sieg.



**Kämpfe
und
Strategie...**

THE LORDS OF POWER

**...4 Toptitel
für den
Ruhm.**

**erhältlich auf PC 3.5
und AMIGA**

UBI SOFT GmbH

Hauptstraße 70 · 33397 Rietberg

Tel.: 0 52 44-4 08 43

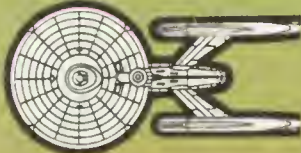
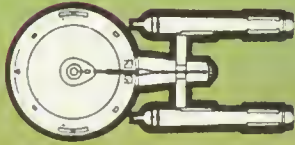
Fax: 0 52 44-4 08 18



Data-Lore

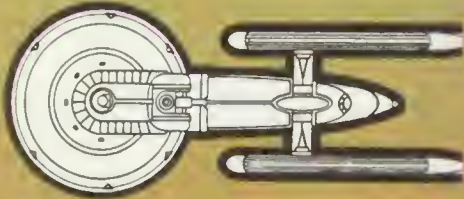
USS Enterprise, NCC-1701

Die erste Enterprise, ein "Constitution Class"-Schiff wurde im Jahr 2245 auf der San-Francisco-Erdorbit-Werft in Dienst gestellt. Das Schiff wurde zuerst von Captain Robert April, anschließend von Captain Christopher Pike und schließlich von Captain James T. Kirk befehligt. Die Enterprise blieb nach mehrmaligem Umbau bis zum Jahr 2284 im aktiven Dienst und diente danach als Schulungsschiff an der Starfleet Academy. Die NCC-1701 wurde 2285 bei Kämpfen gegen die Klingonen im Mutura Sector zerstört.



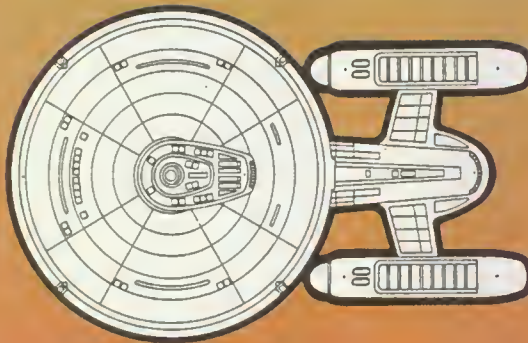
USS Enterprise, NCC-1701-A

Die zweite Enterprise wurde 2286 in Dienst gestellt. Die frühere Yorktown, ebenfalls Constitution Class, wurde dem Kommando von Kirk übergeben und umbenannt, nachdem er mal wieder die Menschheit gerettet hatte. Die NCC-1701-A spielte außerdem während der Khitomer Konferenz eine wichtige Rolle.



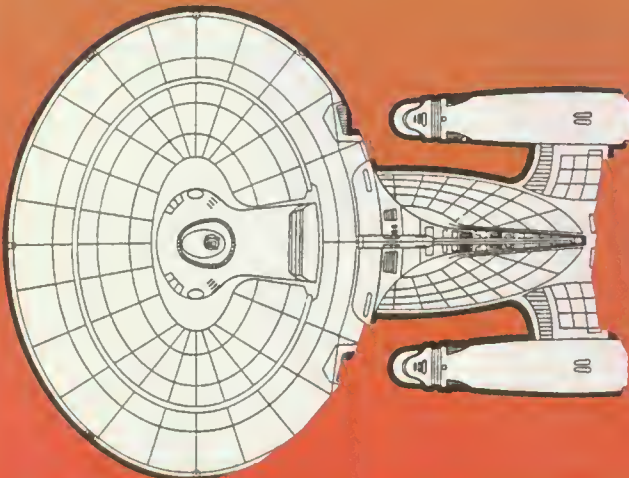
USS Enterprise, NCC-1701-B

Die NCC-1701-B, ein Excelsior Class-Schiff, wurde auf der Antares-Werft in Dienst gestellt. Die dritte Enterprise spielte eine wichtige Rolle bei der Erkundung des Gourami Sektors. Das Schiff und seine Crew konnte über 142 neue Systeme kartographieren und trat mit 17 neuen Rassen in Kontakt.



USS Enterprise, NCC-1701-C

Die vierte Enterprise, ein Ambassador Class-Schiff, wurde auf der McKinley Erd-Station gebaut. Unter dem Kommando von Captain Rachel Garrett spielte sie eine wichtige Rolle bei der Verteidigung einer Klingonischen Station gegen Romulanische Angreifer. Ein Opfergang, der schließlich zum Abschluß eines Friedensvertrages zwischen der Föderation und dem klingonischen Empire führte. Das Schiff wurde bei den Kämpfen zerstört.



USS Enterprise, NCC-1701-D

Die bisher letzte Enterprise wurde 2363 auf der Utopia Planitia-Werft im Mars-Orbit in Dienst gestellt. Zur Zeit steht sie unter dem Kommando von Captain Jean Luc Picard und dient als Flaggschiff der Föderation.

Die NCC-1701-D startete in dem Double-Feature "Encounter at Farpoint" zum erstenmal ins All. Unter dem Kommando von Captain Jean Luc Picard, gespielt von dem englischen Shakespeare Mimen Patrick Stewart, befindet man sich auf dem Weg zum Planeten Farpoint. Unterwegs trifft man auf das Überwesen "Q" (John de Lance), das vom Expansionsdrang der Menschen endgültig die Nase voll hat. In einer Art Schauprozess beschuldigt er Picard als Stellvertreter für die ganze menschliche Rasse des Massenmordes und der hemmungslosen Aggression gegenüber anderen Völkern. Erst nachdem die Enterprise-Crew

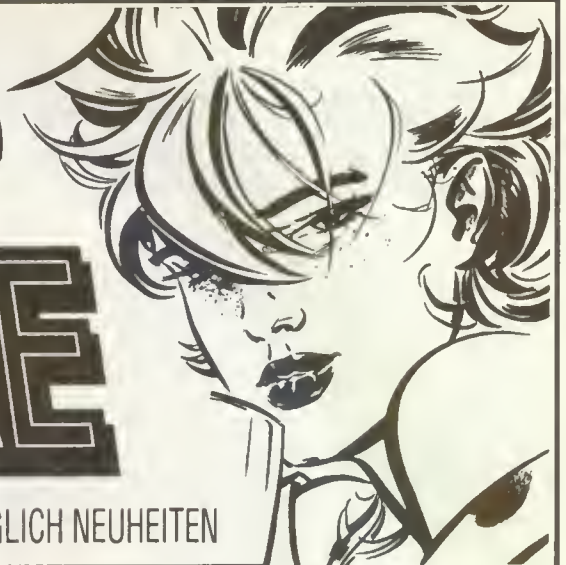


die Probleme auf Farpoint beheben kann, zeigt sich Q fürs erste zufrieden und gibt die Enterprise frei.

Ein Einstand nach Maß. Man fühlt sich sofort wohl auf der neuen Enterprise und zwischen ihrer bunten Besatzung. Schon in der zweiten Episode "The Naked Now", einem Remake von "The Naked Time" aus der ersten Star Trek-Staffel, zeigt sich deutlich der Humor, der auch die weiteren Abenteuer der Enterprise begleiten wird. Ein wahres Kabinettstückchen ist die Einführung der Rolle des Androiden Data, gespielt von Brent Spiner. Data wird zum vollwertigen Ersatz für Spock und wächst uns bald genauso ans Raumherz. "Star Trek – The Next Generation" überflügelt in der Publikumsgunst locker die Veteranen aus den sechziger Jahren und bis zum ersten "The Next Generation"-Kinofilm dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein. In der Fangemeinde hält sich hartnäckig das Gerücht, daß wir bereits 1994 Picard, Worf und Data auf der Leinwand bewundern

**Dacota
news**

DER HEISSE DRAHT: 07556/710300



TOPGAME

SUPERAUSWAHL – TOPSERVICE – TEUFISCHE PREISE – TÄGLICH NEUHEITEN

Amiga-Packs 3 Spiele – ein Preis DM 210,-

Battle Isle Dete Disk 2
Body Blows
Bundesliga Man. Pro! 2.0
Civilisation
Eishockey Manager
Eye of the Beholder I
Fire & Ice
Goal
Maniac Mansion
McDonald's Lend
Monkey Island I
Pinball Drem
Pinball Fantasies
Pirates
Sensible Soccer
Silent Service 2
Streetfighter II
Syndicate
Zool
Global Gladiators

Amiga-Sonder-Packs 3 Spiele – ein Preis DM 79,-

Alien Breed Special
F-16 Falcon
F-16 Falcon Mission 1
F-16 Falcon Mission 2
F17 Challenge
North + South
Dil Imperium
Project X
Turrican I
Turrican II

PC-Packs 3 Spiele – ein Preis DM 235,-

Flashback
Maniac Mansion
Monkey Island 2
Pirates
Sensible Soccer
Silent Service 2
Strike Comm. Speech Pack
Strike Commander
Syndicate
Whales Voyage
Wing Commander
Zool
XWing Mission Disk
Indiana Jones – The last Crusade
Trensartice für Windows
Cogito für Windows
Deja Vu I + II
Red Baron
Red Baron Mission Disk
Shadowgate für Windows
Uninvited für Windows
Body Blows
Flashback
Pinball Dreams
Lands of Lora
Wing Commander Academy

Spiele in Packs sind natürlich auch einzeln erhältlich.
Preise bitte anfragen.

Angebot des Monats:

PC Privater DA DM 79,-
PC Privater Speech DA DM 36,-

CD	7th Guest	DA	136,-
CD	Battle Chess SVGA	DA	108,-
CD	Blue Force	DA	80,-
CD	Burntime*	DV	94,-*
CD	Der Patrizier	DV	101,-
CD	F-15 Strike Eagle III	EA	129,-
CD	Gobliins I	DV	129,-
CD	History-Line	DV	73,-
CD	Indiana Jones 4	DA	101,-
CD	Maniac Mansion 2	DA	101,-
CD	Microsoft Golf	EA	Vorb.*
CD	Monkey Island	DV	101,-
CD	Napoleons	DA	94,-
CD	Rabal Asseult	EA	101,-*
CD	Rise of the Robots	??	Vorb.*
CD	Super Strike Com.	DA	101,-*
CD	The Greatest	EA	94,-
CD	Ultimate Underworld 1+2	DA	101,-
CD	Wing Com. 2 de Luxe	EA	122,-

Programm	Amiga	IBM/PC
1889	DV	72,-
1890-93 Edition	DV	39,-
A-Trein	DV	86,-
Aces over Europa	DV	86,-*
Air Force Commander	DA	58,-
Alfred Chicken	DA	51,-
Alien 3	DA	51,-*
Alien Breed 2	DA	51,-*
Ambermoon	DA	Vorb.*
Archer MacLeen Pool	DV	65,-
Armour Geddon 2	DA	65,-*
Baseball I. Windows	EA	93,-
Bazooka Sue	DV	86,-*
Betrayal et Krondor	DV	86,-
Blastar	DA	51,-
Burntime	DV	72,-
Champions of Xanth	??	Vorb.*
Cheos Engine	DA	51,-
Comanche	DV	101,-
Combat Air Patrol	DA	65,-
Cybarra	DA	86,-*
Darkmora	DA	Vorb.*
Darksun	DA	Vorb.*
Deep Cora	DA	51,-
Der Patrizier	DV	72,-

Der Schatz im Silbersee	DV	Vorb.*	-
Die Siedler	DV	86,-*	-
Doglight	DA	72,-	101,-
Drecula	DA	-	86,-
Dragonsphera	??	-	Vorb.*
Dune II	DV	58,-	79,-
Eight Ball Deluxe	DA	-	65,-
Eye of the Beholder 3	DV	-	86,-
F-117 A Nighthawk	DA	72,-*	101,-
Felc. 3.0 Miss. Mig 29	DA	-	58,-
Fields of Glory	DV	-	101,-
Flight Simulator 5	EA	-	135,-
Formula 1 Grand Prix	DA	83,-	101,-
Freddy Pharkas	DV	-	79,-
Front P.Sp. Football Pro93	EA	-	79,-
Gabriel Knight	??	-	Vorb.*
Gateway 2: Homeworld	EA	-	65,-
Goal	DV	58,-	65,-*
Goblins 3	DV	Vorb.*	Vorb.*
Gunship 2000	DA	63,-	101,-
Hattrick	DV	72,-*	Vorb.*
Hired Guns	DA	65,-*	86,-*
Indy 4 Adv.	DV	86,-	93,-
Indy Car Racing	??	-	Vorb.*
Jurassic Park	DV	58,-*	72,-*
Kingmaker	DV	65,-*	-
Labyrinth of Time	??	-	Vorb.*
Larry 6	EA	-	Vorb.*
Lawnmower Man	??	-	Vorb.*
Legend of Kyrendia II	EA	-	Vorb.*
Lemmings 2	DA	65,-	86,-
Liberation - Captive 2	DA	58,-*	-
Links 386 Pro	DA	-	101,-
Links Course Disks	EA	-	44,-
Lionheart	DA	58,-	-
Lost in Time	DV	-	Vorb.*
Lothar Metthäus	DV	65,-	72,-*
Lotus 3	DA	-	65,-
Med News	DV	72,-*	86,-*

Master of Doom	EA	-	93,-
Might & Magic 5	DV	-	93,-
Mortal Kombet	DA	58,-*	Vorb.*
NHL Hockey	DA	-	86,-
Overdrive	DA	51,-	-
Patriot	DA	-	86,-*
Pinball Illusions	DA	Vorb.*	-
Pirates! Gold	DV	-	101,-
Police Duast 4	EA	-	Vorb.*
Prince of Persie 2	DA	-	72,-
Protostar	DV	-	79,-
Regnarok	DV	Vorb.*	93,-
Railroad Tycoon Deluxe	DA	-	93,-
Return of the Phantom	DA	-	93,-*
Scenario	DV	65,-*	-
Saal Team	DA	-	86,-
Savan Cities of Gold 2	EA	72,-	72,-
Shadow Caster	??	-	Vorb.*
Sim City 2000	??	-	Vorb.*
Sim Farm	EA	Vorb.*	86,-
Simon the Sorcerer	DA	-	Vorb.*
Space Hulk	DA	72,-	86,-
St. Thomas	DV	72,-*	86,-*
Star Trek	DV	Vorb.*	86,-
Star Trek II	??	-	Vorb.*
Sterlord	DA	-	Vorb.*
Strike Com. Miss. Disk	DA	-	44,-
Stronghold	EA	-	72,-
Super Hero	DA	65,-*	-
Superfrog	DA	58,-	-
Teke e Break Pinball	DA	-	79,-
T.F.X.	??	-	Vorb.*
The Lost Vikings	DV	72,-	86,-
Traps'n'Treasures	DV	65,-	-
Turrican II	DA	19,-	Vorb.*
Turrican III	DA	Vorb.*	-
Twilight Zone	EA	-	Vorb.*
Ultima 7	DV	-	86,-
Ultima 7 - Teil 2 (S.I.)	DA	-	79,-
Uridium 2	DA	65,-*	-
Wellstreet Manager	DV	-	86,-
Wizerdry 7	DV	Vorb.*	93,-
X-Wing Upgrade Kit	DV	-	58,-
XWing	DA	-	93,-
Yol Jo!	DA	58,-	85,-
Zool 2	DA	51,-*	-

- Versandkosten: Lieferung per Post NN 10,50 DM, Vorauskasse durch EC-Scheck 7,50 DM, Expreß zzgl. 7,- DM UPS-Gebühr anfragen, Ausland nur gegen Vorkasse, Gebühr anfragen.
- kostenlose Preisliste bitte anfordern.
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 20,- DM.
- Spiele die mit * gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

- EA = englische Version, DA = deutsche Anl., DV = komplett Deutsch
- Vorbestellungen werden entgegengenommen
- die gelisteten Spiele sind nur ein kleiner Auszug aus unserem umfangreichen Gesamtprogramm.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten!
- **Händleranfragen erwünscht**

DACOTA GmbH

Gewerbestraße 1 · D-88690 Uhlhingen
Telefon 07556/710300 · Fax 07556/710399

dynamic soft

Tel: 07733/3366

AMIGA

A-Train	DV	89,90	Lemmings 2	DA	61,90
Allen 3	DA	50,90	Lionheart	DA	56,90
Alien Breed 2	DA	50,90	Lothar Matthäus	DV	61,90
Apocalypse	DA	50,90	Lost Vikings	DV	67,90
Body Blows	DA	50,90	Lotus Turbo 3	DA	50,90
Body Blows Galactic	DV	50,90	Lure of the Tempress	DV	56,90
Burntime	DV	67,90	McDonald Land	DA	50,90
Chaos Engine	DA	50,90	Monkey Island 2	DV	79,90
Civilisation	DV	76,90	Mortal Kombat	DA	56,90
D'Day	DA	88,90	Penthouse Hot Numb.	DV	56,90
D'Generation	DA	41,90	Pinball Fantasies	DA	53,90
Das Schwarze Auge	DV	73,90	Risky Woods	DA	56,90
Desert Strike	DA	56,90	Shadowlands	DA	64,90
Die Siedler	DV	79,90	Shuttle	EV	55,90
Dune 2	DV	56,90	Silent Service 2	DA	76,90
Dynablaster	DA	61,90	Silly Putty	DA	50,90
Eishockey Manager	DV	73,90	Soccer Kid	DV	56,90
Fire & Ice	DA	50,90	Special Forces	DA	76,90
Flashback	DV	61,90	Streetfighter 2	DA	56,90
Gunship 2000	DA	65,90	Superfrog	DA	50,90
Hattrick!	DV	67,90	Syndicate	DV	64,90
Hired Guns	DA	67,90	Turrican 3	DA	50,90
Humans	DA	50,90	Wing Commander	DV	39,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	Wizkid	DA	61,90
Jurassic Park	DA	61,90	Yo! Joel	DA	56,90
Legend of Kyrandia	DV	63,90	Zool 1	DA	50,90
Legend of Valour	DV	79,90	Zool 2	DA	50,90

AMIGA 1200 / 4000

1869	DV	67,90	Hattrick!	DV	67,90
Anstoss	DV	67,90	Ishar 1	DV	61,90
Alien Breed 2	DA	56,90	Ishar 2	DV	61,90
Body Blows Galactic	DA	56,90	Jurassic Park	DA	61,90
Burntime	DV	67,90	Penthouse Hot Numb.	DV	56,90
Civilisation	DV	67,90	Wing Commander 1	DA	61,90
Deluxe Paint 4.5 AGA	DV	185,90	Soccer Kid	DV	61,90
Dynatech	DV	56,90	Zool 1	DA	50,90
Elysium	DV	67,90	Zool 2	DA	69,95

P C

A-Train	DV	91,90	Monkey Island 2	DV	82,90
Aces over Europe	DA	79,90	Mortal Kombat	DA	61,90
B Wing-X.VV.Data 2	DV	44,90	NHL Hockey	DA	79,90
Battle Team	DA	75,90	Patriot	DA	79,90
Body Blows	DA	56,90	Penthouse Hot Numb.	DV	56,90
Burntime	DV	79,90	Pinball Dreams	DA	61,90
Civilisation	DV	90,90	Pirates Gold	DV	87,90
Comanche	DA	84,90	Privateer	DA	84,90
Comanche Data 1	DA	50,90	Privateer Speech P.	DA	41,90
Das Schwarze Auge	DV	79,90	Special Forces	DA	84,90
Day of t.Tentacle	DV	84,90	Starlord	DA	90,90
Eishockey Manager	DV	79,90	Streetfighter 2	DA	61,90
Flashback	DV	69,90	Strike Commander	DA	84,90
Flight Simulator 5	EV	103,90	Strike Co.Speech P.	DA	38,90
Gunship 2000	DA	90,90	Strike Co.Tactical	DA	41,90
Gunship 2000 Scen.1	DA	56,90	Syndicate	DV	79,90
Hattrick!	DV	79,90	Terminator 2049	EV	71,90
History Line	DV	83,90	The Beauty & Beast	DV	79,90
Incredible Machine	DA	67,90	The Legacy	DV	90,90
Indiana Jones 4	DV	84,90	Tornado	DA	70,90
James Pond 2	DA	63,90	Turrican 2	DA	67,90
Jonathan	DV	79,90	Wall Street Manager	DV	79,90
Jurassic Park	DA	67,90	Wing Comm.Acad.	DA	64,90
Legend of Kyrandia	DV	73,90	Wing Commander 2	DV	79,90
Lemmings 2	DA	79,90	X Wing	DA	73,90
Lothar Matthäus	DV	67,90	X Wing Upgrade Kit	DV	56,90
Lotus Turbo 3	DA	64,90	Yo! Joel	DA	61,90
Maniac Mansion 2	DV	84,90	Zool	DA	56,90

Versandk.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen
Telefon: 07733 / 33 66

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



STAR TREK

dürfen.
Auch über einen Gastaustritt von Leonard Nimoy (wie bereits in der Serie geschehen!), der mit Rick Berman freundschaftlich verbunden ist, wird offen spekuliert. Da können wir nur noch mit Picard sprechen: Make it so!

Warp 4: Emissary

Stardate 46421.0. Auf Bajor feiert man die Befreiung von 40jähriger Besatzung durch das Cardassische Empire. Die aggressiven Echsenabkömmlinge, die uns zum

erstenmal in der TNG-Folge "The Wounded" (Stardate 44429.6.) begegneten, haben sich nach harten Verhandlungen mit der Föderation überraschend vom Planeten zurückgezogen. Die Bajoraner schützen nur langsam die Folgen jahrzehntelanger Versklavung ab. Eine erste provisorische Regierung kümmert sich um die schlimmsten Versäumnisse der vergangenen Jahre. Die Wirtschaft liegt am Boden, die Infrastruktur ist zerstört, und die cardassische Militärdiktatur hat keineswegs alle Begehrlichkeiten auf ihr altes Einflußgebiet aufgegeben. In dieser brenzligen Situation bitten die freiheitsliebenden Bajoraner zähneknirschend die gute alte Starfleet um Hilfe. Die Föderation zögert keinen Moment und schickt die Enterprise mit

We are Klingon!



Esperanto adé, der aufgeklärte Trekkie spricht Klingonisch. Solltet Ihr jemals einem klingonischen Battlecruiser in die Quere kommen, ist es sicher nicht verkehrt, wenn Ihr die eine oder andere Bemerkung im lokalen Idiom beisteuern könnt. Hier ein paar ausgesuchte Sätze zum Auswendiglernen.

Deutsch	Klingonisch
Erfolg!	Qapla'
Ja	HiSLah
Nein	ghobe'
Ich verstehe nicht	jl'yajbe'
Ich spreche kein Klingonisch	tl'hingan Hol vljatIhlaHbe
Wo finde ich ein gutes Restaurant	nuqDaq'oH Qe'QaQe'
Das Triebwerk ist heißgelaufen	tujqu'choH QuQ
Beamt mich an Bord	HiJol
Ergebt Euch oder sterbt	bljehghbe'chugh vaj biHegh
Ab ins Gefängnis	blghHa'Daq ylgHoS
Beeilt Euch	tugh
Sehr gut	majQa'
Ich kann meinen Kommunikator nicht finden	Qumwl'wlj vltu'laHbe

Bevor Jungklingonen ob der doch nicht ganz einfachen Aussprache zweifeln, möchten wir Euch mit einer kleinen klingonischen Weisheit aufmuntern. Denkt immer daran - "qaStaHvIS wa' ram LoS SaD Hugh SiJlaH qetbogh LoD" oder wie unsere Klingonischen Freunde sagen würde - "Ein rennender Mann schneidet in einer Nacht viertausend Kehlen". Was lernen wir daraus? Übung macht den Meister.

Wer seine Sprachausbildung auf etwas professionellere Füße stellen möchte, besorgt sich **The Klingon Dictionary** von Mark Okrand aus dem Pocket Books Verlag (ISBN Nr: 0-671-74559-X) zum Preis von 13 Dollar.



Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:

☐ Ja

☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender
Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:



Tel: 07733/3366

AMIGA

A-Train	DV	89,90	Lemmings 2	DA	61,90
Alien 3	DA	50,90	Lionheart	DA	56,90
Alien Breed 2	DA	50,90	Lothar Matthäus	DV	61,90
Apocalypse	DA	50,90	Lost Vikings	DV	67,90
Body Blows	DA	50,90	Lotus Turbo 3	DA	50,90
Body Blows Galactic	DV	50,90	Lure of the Tempress	DV	56,90
Burntime	DV	67,90	McDonald Land	DA	50,90
Chaos Engine	DA	50,90	Monkey Island 2	DV	79,90
Civilisation	DV	76,90	Mortal Kombat	DA	56,90
D'Day	DA	88,90	Penthouse Hot Numb.	DV	56,90
D'Generation	DA	41,90	Pinball Fantasies	DA	53,90
Das Schwarze Auge	DV	73,90	Risky Woods	DA	56,90
Desert Strike	DA	56,90	Shadowlands	DA	64,90
Die Siedler	DV	79,90	Shuttle	EV	55,90
Dune 2	DV	56,90	Silent Service 2	DA	76,90
Dynablaster	DA	61,90	Silly Putty	DA	50,90
Eishockey Manager	DV	73,90	Soccer Kid	DV	56,90
Fire & Ice	DA	50,90	Special Forces	DA	76,90
Flashback	DV	61,90	Streetfighter 2	DA	56,90
Gunship 2000	DA	65,90	Superfrog	DA	50,90
Hattrick!	DV	67,90	Syndicate	DV	64,90
Hired Guns	DA	67,90	Turrican 3	DA	50,90
Humans	DA	50,90	Wing Commander	DV	39,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	Wzkid	DA	61,90
Jurassic Park	DA	61,90	Yo! Joe!	DA	56,90
Legend of Kyrandia	DV	63,90	Zool 1	DA	50,90
Legend of Valour	DV	79,90	Zool 2	DA	50,90

AMIGA 1200 / 4000

1869	DV	67,90	Hattrick!	DV	67,90
Anstoss	DV	67,90	Ishar 1	DV	61,90
Alien Breed 2	DA	56,90	Ishar 2	DV	61,90
Body Blows Galactic	DA	56,90	Jurassic Park	DA	61,90
Burntime	DV	67,90	Penthouse Hot Numb.	DV	56,90
Civilisation	DV	67,90	Wing Commander 1	DA	61,90
Deluxe Paint 4.5 AGA	DV	185,90	Soccer Kid	DV	61,90
Dynatech	DV	56,90	Zool 1	DA	50,90
Elysium	DV	67,90	Zool 2	DA	69,90

P C

A-Train	DV	91,90	Monkey Island 2	DV	82,90
Aces over Europe	DA	79,90	Mortal Kombat	DA	61,90
B Wing-X.W.Data 2	DV	44,90	NHL Hockey	DA	79,90
Battle Team	DA	75,90	Patriot	DA	79,90
Body Blows	DA	56,90	Penthouse Hot Numb.	DV	56,90
Burntime	DV	79,90	Pinball Dreams	DA	61,90
Civilisation	DV	90,90	Pirates Gold	DV	87,90
Comanche	DA	84,90	Privateer	DA	84,90
Comanche Data 1	DA	50,90	Privateer Speech P.	DA	41,90
Das Schwarze Auge	DV	79,90	Special Forces	DA	84,90
Day of t.Tentacle	DV	84,90	Starlord	DA	90,90
Eishockey Manager	DV	79,90	Streetfighter 2	DA	61,90
Flashback	DV	69,90	Strike Commander	DA	84,90
Flight Simulator 5	EV	103,90	Strike Co. Speech P.	DA	38,90
Gunship 2000	DA	90,90	Strike Co. Tactical	DA	41,90
Gunship 2000 Scen.1	DA	56,90	Syndicate	DV	79,90
Hattrick!	DV	79,90	Terminator 2049	EV	71,90
History Line	DV	83,90	The Beauty & Beast	DV	79,90
Incredible Machine	DA	67,90	The Legacy	DV	90,90
Indiana Jones 4	DV	84,90	Tomado	DA	70,90
James Pond 2	DA	63,90	Turrican 2	DA	67,90
Jonathan	DV	79,90	Wall Street Manager	DV	79,90
Jurassic Park	DA	67,90	Wing Comm.Acad.	DA	64,90
Legend of Kyrandia	DV	73,90	Wing Commander 2	DV	79,90
Lemmings 2	DA	79,90	X Wing	DA	73,90
Lothar Matthäus	DV	67,90	X Wing Upgrade Kit	DV	56,90
Lotus Turbo 3	DA	64,90	Yo! Joe!	DA	61,90
Maniac Mansion 2	DV	84,90	Zool	DA	56,90

Versandk.: Vorkasse DM 6,00 / Nachnahme DM 9,00

dynamic soft - Schwarzwaldstr. 2 - 78259 Ehingen
Telefon: 07733 / 33 66

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04

D-85531 Haar b. München

Bitte
mit 80 Pf.
frankieren

Skorpion
24. Oktober
bis 22. November

verkauft. Ohne Frage:
Der mutige und furcht-
lose Skorpion schaut nur
auf den Bildschirm, wenn
es blitzt und kracht. Un-
spektakuläre Strategie-
schießereien oder Ad-
venture-Kopfnüsse schießt
der Skorpion nicht an -
nur amouröse Spielchen
locken den Skorpion vom

Was spielt der
Skorpion?

Amiga

Teenage

Queen

Nemesis 2

Game Boy

Mega Drive

MS-DOS

Super

Nintendo

Emanuelle

Super

Probotector



Franko-Unterhaltung mit
Emanuelle und einer
hochbrisanten Spiele-
sammlung.

Super Probotector (SNES)



Galadiner



Der fliegende Flicker ist vom persischen Teppichhändler Reza

Aladdin

Flaschengeister sind immer für ein Wunder gut – der neuste Trickfilm der Walt Disney Studios *Aladdin* ist in Amerika an der Kinokasse noch erfolgreicher als *Die Schöne und das Biest*. Noch bevor in Deutschland die Trickfilmfreunde für Kinokarten vor den Kassenhäuschen übernachten, reibt Virgin in Zusammenarbeit mit Sega und Disney an der Wunderlampe und aktiviert den Geist entweichen: *Aladdin* hat seine Deutschlandpremiere auf dem Mega Drive – Walt Disney will noch den Videoerfolg von *Die Schöne und das Biest* auskosten und erklärt die deutschen Kinoleinwände zwischenzeitlich zur Wunderlampen-freien Zone.

Basierend auf den Szenarien des US-Blockbuster-Zeichentrickvorbilds muß der



Spieler den jungen Turbanträger *Aladdin* durch zahlreiche Morgenland-Level steuern. Zu Anfang schlägt sich *Aladdin* durch eine umfangreiche orientalische Kleinstadt, ärgert sich über Hausfrauen, die mit

Druckausgleich: Schafft es *Aladdin* noch bis zum WC-Zell für Flaschengeister?



Werbefernsehen: Diese Szene kombiniert die "Weißer Riese"-Wäscheleine mit "Colgate"-Zahnpastagrinsen

Wunderlampen gibt es immer wieder – *Aladdin* zeigt der Wache die kalte Schulter



Bis jetzt war die "Bezaubernde Jeanny" mein favorisierter Flaschengeist – sie darf sich jetzt in Rauch auflösen, *Aladdin* hat nicht nur an der Kinokasse Rekorde gebrochen, sondern auch mein Herz. Die Grafik wäre für einen Trickfilm überdurchschnittlich, für ein Videospiel ist sie Referenzklasse – entweder ich leide unter akutem Gedächtnisschwund oder ich habe auf dem Mega Drive nie zuvor schickere Grafik und schönere Animationssequenzen gesehen. Besonders in der letztgenannten Disziplin setzt *Aladdin* Meilensteine. Selbst Spiele wie *World of Illusion*, *Quackshot* oder *The Magical Quest* wirken im Vergleich zu *Aladdin* wie ein Daumenkino.

Zum Glück wurde auch das Spielgeschehen nicht in der Flasche vergessen – zwar sind einige Passagen etwas unübersichtlich, aber in puncto Abwechslung und "Gags pro Pixel" setzt *Aladdin* den Siegeszug fort. Außerdem verzaubert schönste Tausend-und-eine-

Nacht-Akustik die Ohren. *Aladdin* ist das beste "Spiel zum Film" aller Zeiten und eines der schönsten Videospiele überhaupt. Für dieses Spiel sollte man *Aladdin* auf Lebzeiten aus der Lampe lassen und den Disney-Grafikern ein Denkmal zeichnen. Setzt Euch auf einen Orientteppich, poliert eine alte Messinglampe, zündet ein paar Räucherstäbchen und besucht die Welt von *Aladdin*.

Keramiktöpfen schmeißen, hangelt sich an Wäscheleinen über klaffende Abgründe und wird von magischen Seilen in die Höhe gezaubert. Nachdem er in der endlosen Wüste lethargische Dromedare und Toilettenzelle bewundert hat, darf *Aladdin* im Laufe des Spiels auch dem luxuriösen Palast des Sultans einen Besuch abstatten, ein schummriges Verlies voller Skelette durchqueren, wie Indiana Jones vor einer rollenden Steinkugel flüchten und auf einem fliegendem Teppich blitzschnell durch die Luft und über Lavagruben zischen. *Aladdins* Energie wird durch eine Rauchfahne, die aus einer Wunderlampe entweicht, repräsentiert – nach zu vielen

Feindkontakten hat der Bildschirmspuk ein vorzeitiges Ende. Doch *Aladdin* kennt die wirkungsvolle "Dreifach-Prophylaxe": Zum einen kann er die Gegner durch einen gezielten Hieb mit seinem Krummsäbel vom Bildschirm zaubern

LAND IN SICHT! CHRISTOPH KOLUMBUS EROBERT DIE LAUFWERKE IM STURM

Für AMIGA und PC

Volle Segel voraus in eine spannungsgeladene Strategie- und Handels- simulation für bis zu vier Spieler. Wählen Sie aus, ob Sie als Christoph Kolumbus im Auftrag der spanischen

Krone auf Entdeckungstour gehen oder als eine andere historische Persönlichkeit aus Portugal, Holland, England oder Frankreich. Heuern

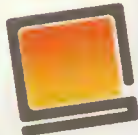
Sie die Mannschaft an, rüsten Sie das Schiff aus, und los geht's auf einem der 6.400 Felder großen Karte - der Kartengenerator versetzt Sie mit jedem Spielbeginn in eine andere Welt. Wenn Land in Sicht ist, heißt es Expeditionen bilden, Dörfer erobern, Missionen bilden, Siedler gewinnen, Plantagen pflanzen, und, und, und... Sie wollen die wirtschaftliche und gesellschaftliche Vormachtstellung, Sie wollen ein Kolonialreich gründen und berühmt werden - wie Christoph Kolumbus.

CHRISTOPH KOLUMBUS



SOFTWARE 2000

Simulation



SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47



Demo-Disk für AMIGA
oder PC gegen 6 DM in bar oder
Briefmarken ab sofort bei:
SOFTWARE 2000, Stichwort
"Demo Kolumbus",
Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- Komplexe strategische Wirtschaftssimulation
- Eingebauter Kartengenerator
- Amiga-Grafik zum Teil in 64 Farben
- Viele animierte Sequenzen
- Einfache Moussteuerung
- Graphische Menues
- Ein bis vier Spieler
- Fehlende Spieler werden durch gleichwertige Computergegner ersetzt



Flaschengeist? Nein, danke! Dieses Skelett ist gar nicht nett.

(so mancher Unhold verliert vor Schreck seine Hose), zum anderen darf *Aladdin* mit eingesammelten Äpfeln schmeißen – letzteres ist eine effektive Distanzwaffe, die nur noch vom kuriosen "Spuckdrome-

dar" übertroffen wird: Springt *Aladdin* auf ein ruhendes Dromedar, entweicht ein kraftvoller Speichelschuß aus dem Mund des Wüstentiers. Außerdem gibt es noch Minen-Lampen, die beizeiten explodieren

und zerstreute Feinde, die sich selbst erledigen: Zum Beispiel vertauschen einige Skelette ihren Schädel mit einer Bombe und sprengen sich selbst. Der folgende Knochenregen ist für unseren heldenhaften Wun-

nues eintauschen, letzteres gilt als Eintrittskarte in die Bonusrunde: Als Affe Abu könnt Ihr unter Zeitdruck dann noch mehr Edelsteine einsacken.

Allerdings gibt es nicht nur Edelsteine und kopflose Skelette im Morgenland – eine Armee besonders finsterner Zwischen- und Endgegner sorgen sich um den Umweltschutz und vermindern *Aladdins* Lebensenergie-Rauchfahne. Warum nimmt *Aladdin* diese ganzen Strapazen auf sich? Das ist eine rhetorische Frage – wie jeder halbwegs normale Videospielheld will er eine hilflose und wunderhübsche Prinzessin vor einem grausamen Schicksal retten.

Aladdin wurde von Richard Bransons Firma Virgin Software programmiert, die Grafik kommt direkt von der Quelle: Künstler aus den Disney Studios wollten *Aladdin* vor dem Schicksal bewahren, eine weitere mäßige Filmumsetzung zu werden und legten selbst Hand an: Alle Grafiken wurden von diesen Könnern gezeichnet und Animationsexperten sorgten für den richtigen Bewegungsablauf. js



Beauty and the Beast: Verglichen mit *Aladdins* "Schönheit" wirken andere Videospiele wie "Biester"

Ausverkauf: Frische *Aladdins* zum Sonderpreis



derlampenfreund allerdings nicht ungefährlich – wo er doch seinen Regenschirm in der Bronzelampe vergessen hat.

Wenn *Aladdin* nicht gerade vor Knochen, Wüstensöhnen oder Palastwachen flüchtet, sammelt er Edelsteine und Affenköpfe. Erstgenanntes könnt Ihr in kleinen Läden gegen Extraleben und Conti-

Disney treibt's immer doller: Nicht nur daß der Film *Aladdin* das aufwendigste und erfolgreichste Zeichentrickmovie der letzten Jahre ist (unbedingt anschauen – kommt leider erst Ende November in hiesige Kinos!), auch das Spiel zum Film verweist viele Modul-Kollegen auf die hinteren Plätze. Das ausgereifte Jump'n'Run-Spielprinzip erinnert zwar in weiten Teilen fatal an den Klassiker *Prince of Persia* und bietet kaum grundlegende Überraschungen. Spielerisch spricht *Aladdin*, obwohl auf niedlich und zuckersüß getrimmt, nicht nur die kleinsten Joypad-



Jiggler an, sondern stellt auch den ausgefuchsten Geschicklichkeitsprofi vor eine Herausforderung.

Aber allein durch die umwerfende Präsentation gebührt *Aladdin* ein Ehrenplatz in jeder gut sortierten Mega Drive-Modulsammlung. Die höchst beeindruckende Animation der Spielfiguren und die vielen Grafikgags tragen deutlich die Handschrift der Disney-Künstler, die für dieses Pracht-Modul selbst Hand anlegten. Auch der Soundtrack gehört zu den orchestralsten Meisterwerken, die je durch die Leiterbahnen des Mega Drive-Musik-Chips gerauscht ist.

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 88%

Grafik: 92% Sound: 89%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: –



A-Train / dt.	84,95	92,95	—
Aces of the Pacific & Mission / dt.	—	79,95	—
Aces over Europe / dt.	—	79,95	—
Alfred Chicken / dt.	49,95	—	—
Anstoß / dt.	69,95	69,95	—
B17 Flying Fortress / dt.	68,95	89,95	69,95
Battle Isle & Data Disk / dt.	69,95	74,95	—
Battle Isle Data Disk 2 / dt.	48,95	48,95	—
Battle Isle 2 / dt.	V. mö.	V. mö.	—
Betrayal at Krondor / dt.	—	79,95	—
Body Blows / dt.	47,95	55,94	—
Bundesliga Manager Prof. 2.0 / dt.	69,95	69,95	72,95
Burntime / dt.	69,95	79,95	—
Chaos Engine / dt.	49,95	—	54,95
Civilization / dt.	76,95	89,95	69,95
Comanche / dt.	—	89,95	—
Comanche Mission Disk / dt.	—	49,95	—
Combat Air Patrol / dt.	64,95	—	—
Dark Sun	—	72,95	—
Das Schwarze Auge / dt.	74,95	86,95	—
Das Schwarze Auge 2 / dt.	V. mö.	V. mö.	—
Day of the Tentacle / dt.	—	89,95	—
Der Patrizier / dt.	72,95	87,95	74,95
Der Schatz im Silbersee / dt.	—	89,95	—
Desert Strike / dt.	54,95	—	—
Die Siedler / dt.	84,95	84,95	—
Dogfight / dt.	69,95	89,95	V. mö.

Dune 2 / dt.	52,95	62,95	—
Eishockey Manager / dt.	74,95	81,95	—
Elite 2 / dt.	54,95	72,95	—
Eye of the Beholder 3 / dt.	—	89,95	—
Falcon 3.0 / dt.	—	89,95	—
Falcon 3.0 Mission Disk / dt.	—	55,95	—
Felcon 3.0 MiG-29 Mission / dt.	—	55,95	—
Fields of Glory / dt.	—	89,95	—
Flashback / dt.	62,95	69,95	—
Flight Simulator 5 / dt.	—	139,00	—
Formula 1 Grand Prix / dt.	77,95	89,95	77,95
Gabriel Knight	—	V. mö.	—
Goal! / dt.	52,95	64,95	—
Goblins 3 / dt.	72,95	85,95	—
Gunship 2000 / dt.	69,95	89,95	—
Gunship 2000 Mission Disk / dt.	—	55,95	—
Hannibal / dt.	67,95	81,95	—
Hired Guns / dt.	64,95	—	—
Historyline 1914-1918 / dt.	81,95	81,95	—
Indiana Jones 4 / dt.	87,95	89,95	—
ishar 2 / dt.	58,95	62,95	58,95
Jurassic Park / dt.	59,95	74,95	—
Kasperov's Gambit / dt.	—	82,95	—
Lands of Lore / dt.	—	64,95	—
Legend of Kyrandia / dt.	63,95	63,95	—
Leisure Suit Larry 6	—	V. mö.	—
Lemmings 2 / dt.	63,95	81,95	64,95

Links 386 Pro / dt.	—	92,95	—
Links 386 diverse Kurse	je	42,95	—
Lords of Power / dt.	77,95	82,95	—
Lost in time / dt.	—	92,95	—
Lost Vikings / dt.	69,95	79,95	—
Lothar Matthäus / dt.	64,95	V. mö.	—
Might and Magic 5 / dt.	—	94,95	—
NHL Hockey / dt.	—	79,95	—
Pinball Dreams / dt.	49,95	61,95	—
Pinball Fantasies / dt.	56,95	—	—
Pirates I Gold / dt.	—	89,95	—
Police Quest 4	—	V. mö.	—
Prime Mover / dt.	54,95	—	—
Prince of Persia 2 / dt.	—	69,95	—
Privateer / dt.	—	89,95	—
Privateer Speech Pack / dt.	—	39,95	—
Railroad Tycoon / dt.	76,95	85,95	77,95
Reliroad Tycoon Deluxe / dt.	—	82,95	—
Red Baron & Mission Disk / dt.	—	79,95	—
Return to Zork	—	79,95	—
Seal Team / dt.	—	82,95	—
Secret of Monkey Island 2 / dt.	86,95	86,95	—
Sensible Soccer '93 / dt.	49,95	58,95	51,95
Seven Cities of Gold	—	65,95	—
Shadow Caster / dt.	—	V. mö.	—
Silent Service 2 / dt.	76,95	76,95	77,95
Sim City Deluxe / dt.	85,95	85,95	—
Sim City & Populous / dt.	71,95	71,95	—
Sim Farm	—	65,95	—
Simon the Sorcerer / dt.	V. mö.	92,95	—
Soccer Kid / dt.	55,95	—	—
Space Quest 5 / dt.	—	69,95	—
Space Quest Compilation 1-4	—	87,95	—
Starlord / dt.	—	89,95	—
Street Fighter 2 / dt.	57,95	64,95	58,95
Strike Commander / dt.	—	89,95	—
Strike Commander Tactical Oper. / dt.	—	39,95	—
Strike Commander Speech Pack	—	35,95	—
Stronghold	—	69,95	—
Sub War 2050 / dt.	—	89,95	—
Syndicate / dt.	61,95	80,95	—
T.F.X. / dt.	V. mö.	V. mö.	—
Task Force 1942 / dt.	—	89,95	—
Tornado / dt.	—	69,95	—
Transarcica / dt.	52,95	52,95	64,95
Turrican 3 / dt.	49,95	—	—
Ultima 7 / dt.	—	84,95	—
Ultima 7 Teil 2 / dt.	—	81,95	—
Ultimate 7 Teil 2 - Silver Seed Data / dt.	—	39,95	—
Ultima 8	—	V. mö.	—
Ultima Underworld / dt.	—	76,95	—
Ultima Underworld 2 / dt.	—	76,95	—
Uridium 2 / dt.	49,95	—	—
WWF European Rampage Tour	52,95	59,95	52,95
Wall Street Manager / dt.	—	85,95	—
Warlords 2	—	87,95	—
Wing Commander / dt.	39,95	—	—
Wing Commander 2 & Speech Pack / dt.	—	74,95	—
Wing Commander 2 Special Op. 1 & 2 / dt.	—	44,95	—
Wing Commander Academy / dt.	—	65,95	—
Wizardry 7 / dt.	—	94,95	—
X-Wing / dt.	—	89,95	—
X-Wing Upgrade + Mission / dt.	—	58,95	—
Zool / dt.	50,95	69,95	54,95

MEGA-HITS

Aces over Europe / dt.	80,00	IBM-PC
Anstoß / dt.	70,00	Amiga & IBM-PC
Elite 2 / dt.	55,00	Amiga 73,00 IBM-PC
Goal / dt.	65,00	IBM-PC
NHL Hockey / dt.	80,00	IBM-PC
Pirates! Gold / dt.	89,00	IBM-PC
Privateer / dt.	89,00	IBM-PC
Turrican 3 / dt.	50,00	Amiga

Computer-ZUBEHÖR

512 KB Erweiterung für Amiga 500	49,90
1,8 MB Erweiterung für Amiga 500	199,00
1 MB Erweiterung für Amiga 600	89,90
3. Laufwerk 3,5" für Amiga	119,00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	43,00
Advanced Gravis analog Joystick PC	75,00
Gravis Game Pad PC	48,00
Sound Blaster 16 / dt.	329,00
Sound Blaster 16 ASP / dt.	439,00
Sound Blaster Deluxe Edition / dt.	149,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition / dt.	259,00

SONDER Angebote

	Amiga	IBM	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Battlehawks 1942	25,95	25,95	25,95
California Games 2 / dt.	22,95	22,95	22,95
F-15 Strike Eagle 2 / dt.	30,95	30,95	31,95
F-16 Falcon / dt.	34,95	—	—
F-16 Falcon Mission 1 oder 2 / dt.	je 25,95	—	—
F-19 Stealth Fighter / dt.	32,95	32,95	34,95
F17 Challenge / dt.	24,95	—	—
Knights of the sky / dt.	32,95	32,95	32,95
M1 Tank Platoon / dt.	28,95	28,95	30,95
Midwinter 2 / dt.	30,95	30,95	32,95
North & South	21,95	21,95	21,95
Pinball Magic / dt.	21,95	21,95	23,95
Pirates I / dt.	24,95	24,95	24,95
Populous 2 / dt.	—	—	29,95
Power Monger / dt.	—	—	29,95
Prince of Persia	18,95	23,95	—
Project-X	23,95	—	—
Tennis Cup 2	18,95	18,95	19,95
Turrican / dt.	14,95	—	22,95
Turrican 2 / dt.	14,95	—	22,95

V.mö = Vorbestellung möglich dt = Deutsche Anleitung oder Version

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,- DM) oder per Vorkasse (+4,- DM). Ab 150,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler - Computersoftware

Postfach 1113 • 46361 Bocholt
Bücherstr. 24 • 46397 Bocholt

02871/86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71/86 31

Bachler
Computersoftware

Doppelt gemoppelt



Schnell weg mit dem Zwilling: Der Eisenkopf verheißt nichts Gutes

Gunstar Heroes

Vier Uhr nachmittags, irgendwo in der Galaxis. Dunkle Dunkelwolken sammeln sich um den Planeten Gunstar 9. Die örtliche Heldenfamilie kaut an den Stahl-nägeln und erwartet die Ankunft des kosmischen Bösewichts Colonel Red. Besagter Diktator ist auf der Suche nach vier kosmischen Edelsteinen, die, wie jeder weiß, über das Schicksal des Universums entscheiden. Natürlich zieht sich der Stinkerich nach erfolgtem Diamantenraub, samt zahlreicher Unter- und Zwischenmotze, in seine Festung zurück und harret der Dinge, die da kommen mögen. Die lassen nicht lange auf sich warten, denn jetzt kommen wir ins Spiel. Allein oder mit einem menschlichen Kumpel steuern wir jeweils die eine Hälfte eines Zwillingspärchens. Ist nur ein Joypad angeschlossen, toben wir allein durch die Level, zwei Spieler metzeln und rösten sich im Duett durch

die Festung des finsternen Diktators.

Vor Beginn des Spiels dürft Ihr Euch wahlweise für Auto-feuer oder Handarbeit entscheiden und eine Waffe Eurer Wahl mitnehmen. Zur Auswahl stehen neben einem extra durchschlagsfähigem Flammenwerfer ein Lasergewehr,



Ein feiner Zug: Die Bösen reisen mit dem Junior-Paß

Ausgewürfelt: Hinter jedem Feld versteckt sich ein Obermotz



Das fetzt gewaltig! Sind zwei Gunstar-Ballerknaben gleichzeitig unterwegs, geht auf dem Bildschirm tüchtig die Post ab. Hier wird geröstet, da gelasert, dort explodiert. – Was stört's, wenn dabei die Grafik mal in die Knie geht und leichte Ruckelansätze zeigt. Sega hat so viele witzige Ideen in dem Modul untergebracht, daß man guten Gewissens nachsichtig wird. Allein schon durch die Würfelspieleinlage im vierten Level und die abgedreht



schrägen Comicgegner lohnt sich der Kauf des Moduls. Durch die pflegeleichte Kombinierbarkeit der Waffen wird auch ballertech-nisch für reichlich Abwechslung gesorgt. Eine wichtige Einschränkung muß man allerdings machen: Gunstar Heroes sollte man sich nur im Doppelpack geben – sitzt man allein vorm Mega Drive, wird auch der Spielspaß halbiert. Wer auf der Suche nach einem unkomplizierten, witzigen und originellen Actionspiel ist, darf loswüten.

ein Blitzwerfer und ein Plasmaröster. Jede der Waffen darf während des Spiels um eine Stufe aufgerüstet werden. Ihr steuert Eure Spielfigur einfach über das entsprechende Icon, und die Gegner fangen an zu zittern. Zusätzlich könnt Ihr die einzelnen Waffenkomponenten noch kombinieren, was insgesamt zehn unterschiedliche Hochleistungswaffentypen ergibt. Auch im Nahkampf sind die Gunstar Heroes nicht ungefährlich. Jeweils ein Angriffs- und Verteidigungsschlag stehen zur Verfügung. Wer im Duett spielt, kann darüber hinaus den Spielkumpel

Null angelangt sind. Aber auch dann muß man nicht verzweifeln – das Modul gönnt uns unendliche Continues. Allerdings starten wir dann jeweils zu Beginn des Levels. Die ersten vier Spielabschnitte sind frei anwählbar. Ist die erste Pein überstanden, werden drei weitere Level nachgeschoben. Ihr tuckert unter anderem mit Bergwerbsloren durch den monsterverseuchten Untergrund, hängt an den Kufen eines Hubschraubers oder düst im Raumschiff durchs Weltall. Die Level scrollen von rechts nach links, sporadisch geht's auch abwärts. ww

Doppel Whopper: Die Gegner werden geröstet und vom Bildschirm entfernt



am Schlafittchen nehmen und den Gegnern als durchschlagendes Wurfgeschloß entgegenschleudern. Diese Angriffsvariante empfiehlt sich besonders gegen Obermotze.

Jeder der beiden Gunstar Heroes startet mit jeweils hundert Hitpoints, unterwegs ist weiterer Lebensnachschieb versteckt. Röchelt einer der beiden Zwillinge sein Leben aus, teilt der andere mit ihm brüderlich die restlichen Energiepunkte. Dieses Spielchen geht so lange, bis beide bei

Genre: Action

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 83%

Grafik: 81% Sound: 78%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Zweispieler-Option



CALL AND PLAY
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse

46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8

47533 Kleve - Gasthausstr. 12

Ladenpreise variieren

Titel	PC	Amiga
Anstoss	DV x59,95	x59,95
Day of Tentacle	DV 74,95	
Goal	DV x59,95	49,95
Inca 2	DV x84,95	
Jurassic Park	DV 69,95	x54,95
Lost in Time	DV 84,95	

Titel	PC	Amiga
Lands of Lore	DV x69,95	
Lothar Matthäus	DV x64,95	59,95
NHL Hockey	DA 82,95	
Pirates Gold	DV 84,95	
Privateer	DA 89,95	
Privateer Speech	DA 44,95	

Titel	PC	Amiga
Seal Team	DA 79,95	
Simon the Sorcerer	DV x84,95	x69,95
Stronghold	DV x79,95	
T.F.X	DA x84,95	
Turrican 3	DA	x54,95
Warlords 2	EV x79,95	

Titel	PC	Amiga
1869	DV 74,95	69,95
A - Train	DV 89,95	77,95
A - Train Constr.	DA 44,95	42,95
Aces over Europe	DV x69,95	
Airbus Amerika	DA 79,95	79,95
Air Force Comm.	DA 69,95	
Alienbreed	DA x64,95	
Archer McL. Pool	DA x59,95	49,95
Bazooka Sue	DV x79,95	x79,95
Betr. at Krondor	DV 69,95	
Beauty and Beast	DV 79,95	
Blaster	DA	49,95
Blue Force	DV x79,95	
Body Blows	DA 64,95	49,95
Bug Bomber	DA 59,95	57,95

Titel	PC	Amiga
Eye of Beholder 3	DV 79,95	
Flashback	DV 67,95	62,95
Form. 1 Grand Pr.	DA 84,95	74,95
Freddy Pharkas	DV 64,95	
Gobliins 3	DV x79,95	x69,95
Gunship 2000	DA 84,95	62,95
History Line 14-18	DV 77,95	77,95
Humans Race	DV 54,95	54,95
Indy 4 Adventure	DV 82,95	77,95
Inca 1	DV 89,95	
Jordan in Flight	DA 72,95	
Kings Quest 6	DV 79,95	
Legend of Kyrand.	DV 64,95	59,95
Lemmings 2	DA 79,95	62,95
Lionheart	DA	52,95

Titel	PC	Amiga
Star Trek A1200	DV	i.V.
Streetfighter 2	DA 59,95	49,95
Stone Keep	DA	i.V.
Strike Command.		
und Speech	DA 119,95	
Strike Command.	DA 84,95	
StrikeCom.Speech	DA 39,95	
Strike Com. Oper.	DA 42,95	
Syndicate	DV 77,95	59,95
Tornado	DA 77,95	x59,95
Transarctica	DV 57,95	54,95
Turrican 2	DA x69,95	
Twilight 2000	DV 89,95	x69,95
Ultima 7 Part 2	DA 77,95	
Uridium 2	DA	x59,95

Unser Weihnachts-Dankeschön: Anstoss Für PC oder Amiga 59,95 DM

Bund.Manag. 2.0	DV 62,95	62,95
Burn. Steel Editor	DV x34,95	
Burntime	DV 79,95	69,95
Campaign 2	DV i.V.	i.V.
Campaign 1	DV 79,95	69,95
Campaign Data	DV 42,95	42,95
Comanche	DV 82,95	
Comanche Data 1	DV 49,95	
Comanche Data 2	DA x49,95	
Combat Air Patrol	DA	59,95
Cyber Race	DA x79,95	x79,95
Dark Sun	DA 69,95	
Das schw. Auge	DV 74,95	69,95
Das schw. Auge 2	DV i.V.	i.V.
Desert Strike	DA	57,95
Dog Fight	DA 89,95	64,95
Dune 2	DV	49,95
Dynatech	DV 67,95	57,95
Fish. Manager	DV 74,95	69,95
Elite 2	DA x69,95	x64,95

Lost Vikings	DV 77,95	67,95
Lotus 3	DA 59,95	
Might&Magic 5	DV 79,95	
Morph	DA	49,95
One Step Beyond	DA x54,95	x54,95
Pinball Dreams	DA 59,95	
Premier Manager	DA x69,95	x69,95
Prince of Persia 2	DA 67,95	
Protostar	DV 79,95	
Ragnarok	DV 87,95	x79,95
Return of Phant.	DV x89,95	
Ringworld		49,95
Sens. Soccer 92/93	DV 59,95	49,95
Schatz Silbersec	DV x89,95	
Sim Ant	DV 79,95	79,95
Sim City Deluxe	DA 82,95	x82,95
Sim Earth	DV 87,95	79,95
Sim Life	DV 79,95	79,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA 79,95	64,95

Walker	DA	62,95
Wallstreet Manag.	DV 79,95	
Whales Voyage	DV 72,95	59,95
When Worlds War	DA 79,95	x69,95
Wing Com. Acad.	DA 69,95	
World of Legends	DA 59,95	x54,95
Yo ! Jo	DA 64,95	59,95
X - Wing und		
X-Wing Data	DA 119,95	
X-Wing	DA 79,95	
X-Wing Upgrade	DV 59,95	
Zool 2	DA	x54,95

CD - ROM

7th Guest	DA 119,95	
Day of Tentacle	DV x99,95	
Der Patrizier	DV 82,95	
Inca 2	DV x109,95	
Leg. of Kyrandia	DA 64,95	
Lost in Time	DV x99,95	
Rebel Assault	DA x84,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i.V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig

Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern.

Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr

2. Vorkasse 5,50 DM

Druckfehler vorbehalten

3. Ausland nur Vorkasse 18,00 DM



Link go home!



Der Preiß ist heiß: Herzen kosten in diesem Laden ein Schweinegeld

Landstalker

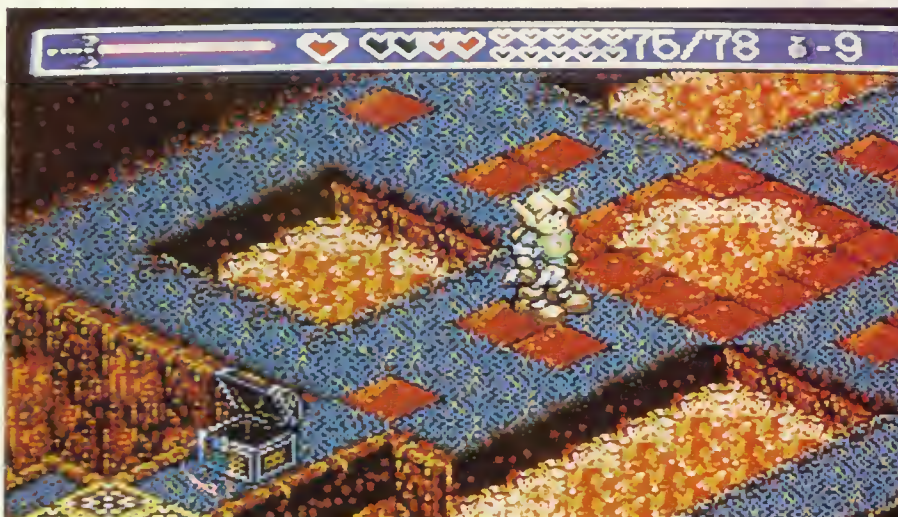
Treasures of King Nole

Japanische Spielefirmen hüten ihre Starprogrammierer normalerweise wie einen Augapfel. Deshalb stehen in den Credits der meisten Module in den seltensten Fällen die echten Namen der Designer, sondern nur ein paar schmissige Pseudonyme. Die Geheimniskrämerei um die wahren Modul-Macher ist im Land der aufgehenden Sonne auch bitter nötig, denn viele Firmen versuchen sich die besten Programmierer gegenseitig abzuwerben. Mitunter führt der

gegenseitige Arbeitskräfteklau zu echten Terminkatastrophen. Beispielsweise soll sich gerüchteweise die Veröffentlichung des jüngsten Teils von Nippons beliebtester Rollenspielserie, *Dragon Quest*, nur deshalb um ein halbes Jahr verschoben haben, weil einige der *Dragon Quest*-Meister das Nintendo-Pad gegen einen Sega-Controller eingetauscht

Niels findet im Dungeon robusteres Schuhwerk

Niels ist Feuer und Flamme: Im Lavalevel haust ein Obermotz



Tritt zur Seite Link! Segas neuer Action-Adventure-Held Niels rückt dem Konkurrenzkollegen Link nicht nur gehörig auf die Pelle, sondern schwingt sich auch um Schwerteslänge am Zelda-Hero vorbei und lümmelt sich auf den ersten Platz meiner persönlichen Hitliste. Zwar erreicht Niels nicht ganz den Link-Niedlichkeitsfaktor ("Ach, ist der putzig!"), dafür zeigt Segas neuer Strahlmann dem Nintendo-Oldtimer beim Thema "Spielerischer Anspruch", aus welchem Byte der moderne Action-Adventure-Adonis geschnitzt ist. Einzig die gewöhnungsbedürftige Perspektive entpuppt sich bei *Landstalker* zum Stolperstein im Spieldesign. Um Speicherplatz zu sparen, wurden kurzerhand die Schatten für die Objekte auf dem Bildschirm weggelassen. Dies sorgt vor allem bei komplexeren Hüpfereien für eine gehörige Portion Verwirrung. Trotzdem sind alle Jump'n'Run-Einlagen mit Geduld und Geschick zu meistern. Unfaire Stellen sucht der Schatzsucher genauso vergebens wie

unlogische Rätsel. Zugegeben: Einige Puzzles und Spielsituationen sind ganz schön knackig und bringen selbst hartgesottene Experten ins Schwitzen, aber auch für Genre-Neulinge ist gesorgt. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich sanft aber sicher, die ersten Mini-Missionen dienen nur zur Eingewöhnung. Grafisch hängt *Landstalker* alle bisherigen Sega-Action-Adventures im Schongang ab. Immerhin stecken in dem Modul satte 16 MBit (2 MByte), die die Programmierer bis zum letzten Bit mit furioser Bilderpracht vollgepfropft haben. Eine Überraschung gibt's übrigens am Ende des Spiels, denn für Deutschland wurde das japanische Finale übernommen, in der US-Fassung wird unverständlicherweise ein geändertes Finish geboten. Ein dickes Lob heisst *Landstalker* für die sehr gute deutsche Übersetzung von Anja "Factor 5" Hertzberg ein. Hoffen wir, daß Sega dieser Politik langfristig treu bleibt und weitere Module dieser Art mit deutschen Bildschirmtexten versieht.

haben. Genauer gesagt, schlüpfen die Programmierer bei der ausschließlich für Sega werkelnden, "Clymax Entertainment"-Crew unter. Clymax Entertainment ist hierzulande durch das Edelrollenspiel *Shining in the Darkness* und die Strategieperle *Shining Force* bekannt. Anstatt sich auf

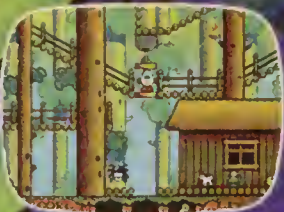
den *Dragon Quest*-Lorbeeren auszuruhen, bastelte die so verstärkte Clymax Entertainment-Truppe an einem neuen Action-Adventure für das Mega Drive. *Landstalker* heißt der Neuling und ist schon seit fast zwei Jahren in japanischer Spielerhand. Erst jetzt erscheint *Landstalker* offiziell auch in Deutschland – die lange Wartezeit hiesiger Spie-



Sattler die Hühner Niels: Im Chicken-Race fliegen die Federn

ler wird aber durch eine komplett eingedeutschte Version schmackhaft gemacht.

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern spielt in *Landstalker* nur ein Soloheld die Hauptrolle. Niels ist Schatzjäger von Beruf, Gefahr sein zweiter Vorname. Deshalb zögert Niels nicht, als er von den sagenumwobenen Reichtümern des Märchenkö-



Überleben im Baumhaus



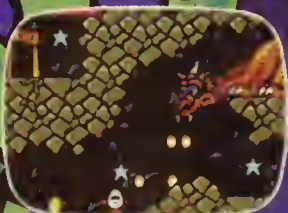
Angriff auf die Burg



Schiff kaputt

“Ein ideales Abenteuer für Tüffeltreunde”

Video Games magazin



Drachenlager



Unheimlich! Ein Wolkenschloß

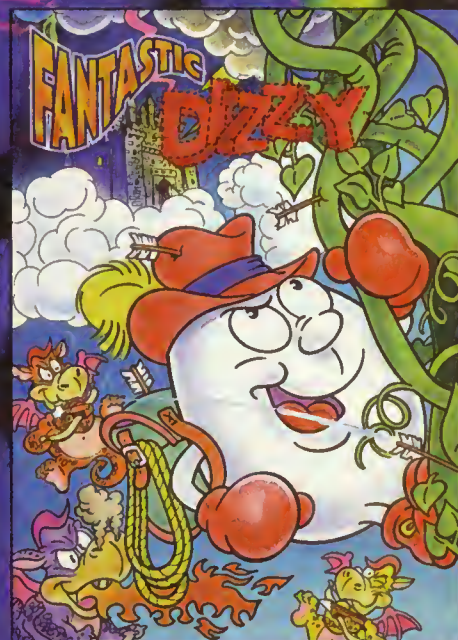
“Die Eierköpfe rollen direkt ins Herz - besonders bei den jüngeren Spielern”

Video Games magazin



FANTASTIC DIZZY™

Da ist er endlich!
Dizzy auf einem riesigen Arcade - Abenteuer!
Erforsche das geheimnisvolle Königreich Zakeria mit seinem Palmenstrand, der mittelalterlichen Stadt, dem verwunschenen Friedhof, dem Palast der Trolle und vielen anderen aufregenden und mysteriösen Gegenden! In diesem absolut umwerfenden Spiel triffst auf die seltsamsten Leute, eigenartigsten Kreaturen und furchterregendsten Ungeheuer! All das und noch viel mehr findest du nur in diesem preisgekrönten Abenteuer deines Lebens!



Lizenziert von Sega Enterprises Limited für die Anwendung auf dem SEGA MEGA DRIVE, SEGA MASTER SYSTEM UND SEGA GAME GEAR.
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*.
Weitere Informationen erhalten Sie über:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, G.B.

Codemasters™ 

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1993. Alle Rechte vorbehalten. Codemasters und Fantastic Dizzy sind eingetragte Warenzeichen, die unter Lizenz der Codemasters Software Company Ltd. benutzt werden. Von Sega Enterprises Ltd. für das Spielen auf dem Sega Mega Drive, dem Sega Master System und Game Gear lizenziert. Mega Drive, Master System und Game Gear sind eingetragte Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. Codemasters benutzt diese Warenzeichen unter Lizenz. NES ist ein Warenzeichen von Nintendo Company Limited. Codemasters ist keine Tochtergesellschaft von Nintendo Co. Ltd. und in keiner Weise mit Nintendo Co. Ltd. verbunden. Titel "The Fantastic Adventures of Dizzy". Spielanzicht nicht in Italienisch oder Spanisch.



Da versagt selbst Copperfield: Die Vase muß zielgenau auf den Schalter geworfen werden

Mein Freund der Baum: Diese Eiche dient Niels als Transportmittel



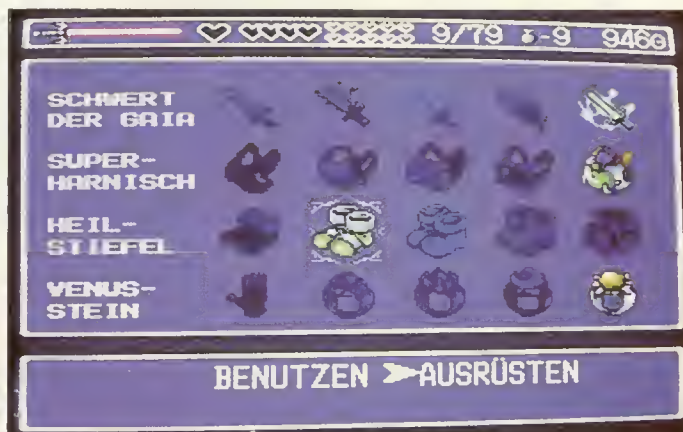
Alter Gierschlund: Unser Held plündert wieder eine Schatzkiste

Der Weg zum Finale: Alle fünf Edelsteine befinden sich am richtigen Platz



nigs Nole hört und bricht auf, um die Schätze zu bergen. Bevor Ihr und Niels die Schatzkammern König Noles erreicht, gilt es eine ganze Menge kleinerer Miniaufträge zu erfüllen. Die Insel, auf der das Abenteuer spielt, ist nämlich nicht unbewohnt. Mehrere Ortschaften sind auf dem Eiland verteilt. Hier müssen bestimmte Aufgaben erledigt werden, bevor Ihr in das nächste Inselgebiet gelangt. Da gilt es beispielsweise zwei verfeindete Bärenvölker zu befrieden, eine schnuckelige Prinzessin muß befreit, ein wichtiger Leuchtturm repariert und eine Höhle von miesem Diebesgesindel gesäubert werden. Die

Lösung für die meisten Aufgaben liegt in tiefen Labyrinthen verborgen. Neben einer Menge Keller-Monster, die Niels ans Bildschirmleben wollen, sind die Dungeons mit allerlei Fallen, Hindernissen und Rätseln gespickt. Allerdings sind nicht alle Labyrinthe zur Lösung des kompletten Spiels nötig. In einigen Dungeons gibt es als Bonus besondere Ausrüstungsgegenstände, wie bessere Säbel und widerstandsfähigere Rüstungen, die Niels einsammeln darf. Niels Lebensenergie wird in Herzchen angezeigt, der unachtsame Kontakt mit einem Gegner oder das Tappen in eine Falle, zehrt an Euren



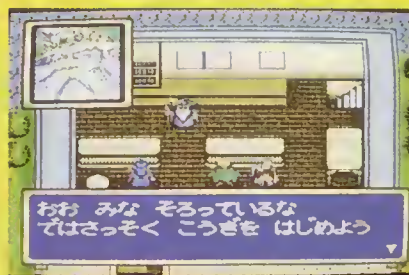
Alles im Sack: Niels ist komplett ausgestattet

Lebenskräften. Bei Spielbeginn hat Niels nur vier Herzen, im Spielverlauf findet Ihr zusätzliche Energiecontainer und könnt einige sogar in Shops kaufen. Ist übrigens ein Herzchen im aktuellen Bildschirm versteckt, ertönt beim Betreten des Abschnitts eine kleine Glocke.

War bei *Shining in the Darkness* die Umgebung noch in 3-D zu sehen und stapften die *Shining Force*-Figuren über eine aus der Vogelperspektive gezeigte Landkarte, wechselten die Designer für *Landstalker* wieder den Grafikstil. Jetzt wird das Spielfeld aus einer isometrischen Per-

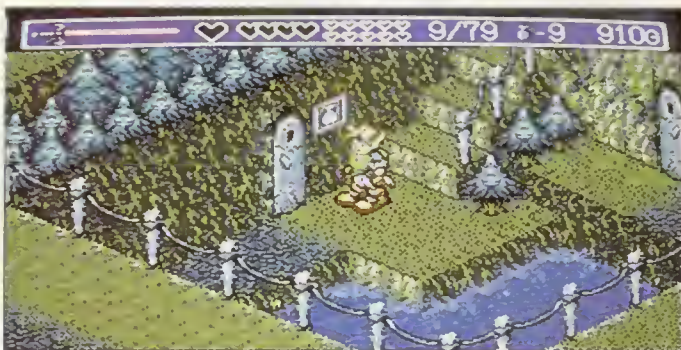
ten, rempelt Ihr einfach den betreffenden Gesprächspartner an und drückt auf einen Feuerknopf. Um in den Geschäften einzukaufen, sammelt Ihr den gewünschten Gegenstand ein und legt ihn beim Shop-Besitzer auf den Tresen. Viele Puzzles lassen sich nach dem gleichen Prinzip lösen. Da müssen z.B. Schalter mit Gegenständen, die Ihr vorher aufgesammelt habt, beschwert werden. Andere Rästel basieren auf einem Zeitlimit: Ihr betätigt einen Hebel, der eine Tür öffnet, die sich jedoch nach einer bestimmten Zeitspanne wieder schließt. mh

Shining Force 2



Deutsche Spieler schauen wieder einmal neidisch ins Land der aufgehenden Sonne. Derweil wir immer noch auf *Landstalker* und die offizielle Euroversion des Knallers *Shining Force* warten müssen, vergnügen

sich Nippons Spieler bereits am vierten Teil der *Shining*-Saga. *Shining Force 2* orientiert sich spielerisch am ersten *Shining Force*-Modul, hauptsächlich wurde an Grafik, Sound und Umfang des Programms gefeilt. Statt der 12 MBit aus der ersten Cartridge, spendierte Climax Entertainment dem Nachzügler 16 MBit. Wann *Shining Force 2* hierzulande erscheinen soll, steht noch in den Sternen: Wahrscheinlich ist Weihnachten '94 als Datum bei Sega anvisiert.



Im Untergrund ist's weniger bunt

spektive gezeigt. Ebenfalls über Bord geworfen wurde die Iconsteuerung aus den beiden ersten Climax Entertainment-Modulen. Niels läßt sich komplett ohne Symbole steuern. Per Knopfdruck kann Niels ein Schwert schwingen, um sich gegen die zahlreichen Monster zu verteidigen, Niels kann hüpfen und Gegenstände hochheben. Mit diesen drei Optionen kommt Ihr völlig aus. Um sich mit den zahlreichen Figuren im Spiel zu unterhal-

Genre: Action Adventure

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 91%

Grafik: 86% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Batterie

Spezialversand für komplexe,
anspruchsvolle Computerspiele/-
Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA



Jens Dührkop CoSi Computerspiele/-Simulationen Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe ☎ 04531/87821



Clash of Steel

Komplett deutsche Lizenzausgabe der SSI-Simulation über den gesamten II. Weltkrieg in Europa auf strategischer Ebene. Mit Forschung & Entwicklung, Produktion, Luftlandungen, Versorgung, Diplomatie, Konvois, amphibischen Landungen, Bomberoffensiven, Sonderregeln z.B. für deutsche Kampfgruppen und bewegliche Verteidigung, Pak-Fronten, Rommel u.a.m. 11 Geländearten, unterschiedliche Schiffsklassen, Armee- und Korps-Ebene. SSI-typische Mischung aus Details und Spielbarkeit. Mit 6 Szenarien und Gesamtspiel.
Bei uns mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten!
Für IBM (mind. 386er und 2 MB RAM, VGA): 79,95 DM

Gary Grigsbys Pacific War Vers. 1.1 (SSI)

Der gesamte pazifische Kriegsschauplatz des II. Weltkrieges mit Land-, Luft- und Seekriegsführung. 1 Spielzug = 1 Woche. Die bislang komplexeste Simulation von Gary Grigsby, dem Programmierer von Klassikern wie z.B. *Second Front*, *War in the South Pacific*.
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (32 Seiten)!
Für IBM (EGA): 119,95 DM

neu: Gary Grigsbys War in Russia (SSI)

Die neueste Simulation von Gary Grigsby: die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Produktion (wahlweise völlig vom Spieler gelenkt), Truppenführern, Editor u.v.a.m. Sehr detailliert!
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (EGA, VGA): 129,95 DM

World War II Battles of the South Pacific (QQP)

Land-, Luft- und Seegefechte im Südpazifik von Mai 1942 - Mai 1943 auf operativer Ebene. 1 Spielzug = 1 Tag (stündliche Unterbrechung mit Befehlserstellung möglich). Mit über 100 Schiffstypen und Flugzeugtypen.
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 109,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Action Stations (Storm) für IBM, Amiga (1 MB): 79,95 DM
Battles of Destiny (QQP), *EMPIRE*-ähnlich, für IBM: 109,95 DM
Carriers at War (SSG), für IBM: 99,95 DM
Conquered Kingdoms (QQP), Fantasy-Strategie, für IBM: 99,95 DM
Empire Deluxe (New World Comp.), für IBM: 99,95 DM
Genghis Khan (Koei) für IBM (EGA): 99,95 DM
High Command (3'60) für IBM (mind. 386er, 3 MB RAM, Super-VGA): 119,95 DM
Jutland (Software Sorcery) für IBM (nur CD-ROM!): 119,95 DM
Liberty or Death (Koei) für IBM (EGA): 109,95 DM
Lost Admiral (QQP), für IBM: 99,95 DM
Medieval Lords (SSI) für IBM (CGA, EGA): 79,95 DM
Panzer Battles (SSG), für Amiga, IBM: 79,95 DM
Patton Strikes Back (Broderbund), Ardennenoff., für IBM: 79,95 DM
Reach for the Stars (SSG) für Amiga (1 MB): 79,95 DM
Warlords 2 (SSG) f. IBM (ab 386er, VGA): 109,95 DM

Viele Titel mit eigenen
deutschen
Regelübersetzungen!

Deutsche Regel- übersetzungen

einzelne:

Action Stations: 25 DM
Battles of Destiny: 17 DM
Carrier Strike South P.: 24 DM
Carriers at War: 23 DM
Conquered Kingdoms: 16 DM
Fire Brigade: 25 DM
Fire Team 2200: 18 DM
Lost Admiral: 18 DM
Medieval Lords: 18 DM
Pacific War: 25 DM
Panzer Battles: 25 DM
Second Front: 25 DM
Storm Across Europe: 22 DM
War in Russia: 25 DM
Warlords 2: 16 DM
Western Front: 23 DM
White Death: 25 DM
Worlds et War: 16 DM
WW 2 - South Pac.: 23 DM

Außerdem im Angebot:

Kosims (Konfliktsimu-
lationsspiele) ohne Com-
puter (Brettspiele),
jeweils mit deutschen
Regelübersetzungen, z.B.:

Stalingrad Pocket

mit 1 Karte (55 x 85 cm) und 400 Countern. Divisions- und Regiments-ebene. 59,95 DM

Zitadelle: Duel for Kursk

mit 1 Karte (55 x 85 cm) und 400 Countern. Regiments- und Battalions-ebene. 59,95 DM

Air Bridge to Victory

Arnhem '44, mit 2 Karten (55x128 cm) und 300 Countern. 59,95 DM

The Campaigns of Frederick the Great: Die Feldzüge Friedrich des Großen während des 7-jährigen Krieges. Mit 1 Karte (55 x 85 cm) und 400 Countern. 59,95 DM

Videos, z.B.:

Stukas der Meere: dt. Schnellboote im 2. Weltkrieg. 60 Min. 49,95 DM
Hans-Joachim Marsalle - ca. 50 Min.: 49,95 DM

Bücher, z.B.:

Einzelchriften zur Militärgeschichte, herausgegeben vom Militärgeschichtlichen Forschungsamt:

Kampfkraft, Vergleich der dt. Wehrmacht und der US-Armey im 2. Weltkrieg. 24 DM

Die Geschichte der Wlassow-Armee, 32 DM

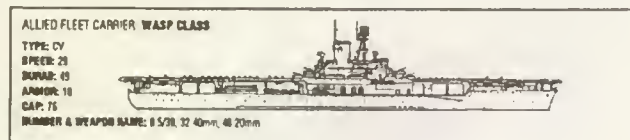
Das Kriegsende in Bayern; Kämpfe zwischen Donau und Alpen. 26 DM

Titel anderer Verlage:

Panzer vor! 20 Panzerkommandanten und Truppenführer. 29,80 DM
So war der U-Boot-Krieg, 46 DM

Versandkosten: Vorauskasse: 5,90 DM
Nachnahme: 8,90 DM

Info-Materiel mit Spielbeschreibungen gegen
Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich



Carrier Strike South Pacific 1942-44 (SSI)

Flugzeugträgerschlachten im Pazifik auf taktischer Ebene. Detaillierte Einsatzplanung und Bewaffnungsauswahl der Flugzeuge usw.
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (EGA): 109,95 DM

Expansion Disk für Carrier Strike:

Update + hypothetischer 1947er Feldzug. Für IBM: 39,95 DM

Second Front (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Luftversorgung, Lenkung der Produktion, Truppenführern usw. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!
Für Amiga (1 MB): 99,95 DM

Western Front (SSI)

Frankreich und Italien 1944/45. Gleiches Spielsystem wie *Second Front*. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!
Für IBM (EGA): 109,95 DM

Armada 2525

(Interstel)

Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlechten usw. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!
Für IBM (EGA): 99,95 DM

WHITE DEATH

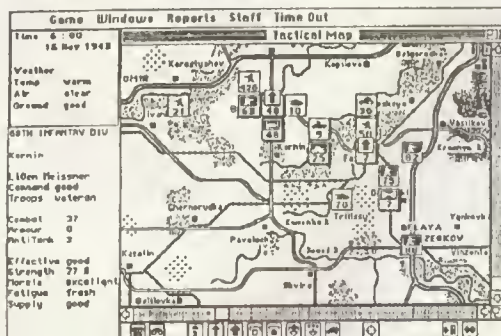
(Storm Computers)

Die Schlichtung um Welikije Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen.
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für Amiga (1 MB): 79,95 DM

FIRE BRIGADE

(Panther Games)

Simulation der beweglich geführten Schlacht um Kiew Ende 1943 auf operativer Ebene. Wetterverhältnisse, Ermüdung, Kampfmoral usw. sind berücksichtigt.
Amiga Special Nr. 6/92: "FIRE BRIGADE ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es (nicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!"
Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für ST, Amiga (1 MB), MAC und IBM (CGA, EGA): 99,95 DM



Schiedsrichter, Telefon!



Die gegnerische Mannschaft flieht, als Müller seinen Fall rückt

FIFA International Soccer

Fußballsimulationen für Sega's Mega Drive dürfen Sportpielliebhaber zwischen den American-Sports-Simulationen mit der Lupe suchen. Ganz dünn wird die Luft jedoch, wenn es um wirklich gute und realitätsnahe Kicke-reien geht. Sportspielgroßmeister Electronic Arts will den Soccer-Konkurrenten endlich zeigen, aus welchem Stoff gute Fußballspiele gestrickt werden und beglückt als Anheizer für die 94er Fußball-Weltmeisterschaft in den Vereinigten Staaten die Digirasen unserer Welt mit *FIFA International Soccer*.

Bevor Ihr losbolzt, entscheidet sich der lederliebende Sportspieler entweder fürs Freundschaftsspiel, für die zünftige Liga oder entwickelt Weltmeisterallüren. Wie gewohnt, darf eine aus 48 Mannschaften mit jeweils unterschiedlich starken Spielern ausgesucht und an den Regeln gebastelt werden: Ob Spieldauer oder Abseitsregelung – erlaubt ist, was gefällt. Sind ein paar Kumpels zur Hand, dürfen diese mitspielen. Besitzt Ihr zudem den brandneuen Vier-Spieler-Adapter, kicken vier Mann zugleich miteinander.

Da platzt Matthäus glatt der Fußballstiefel und Beckenbauer fällt der schneidige Golfschläger aus der Hand: *FIFA International Soccer* gehört grafisch und musikalisch zum Besten, was das Genre je hergab. Allein die total abgedrehten und genauso zahlreichen Animationen der Spieler verdienen die "Goldene Trillerpfeife". Ob Fallrückzieher, Flugkopfball, Torwärts Glanzparade oder fröhlicher Sambatanz – die Sprites machen mehr los, als Roy Black in seinen besten Jahren. Dementsprechend gigantisch ist auch der Zuschauerlärm. Da wird gesungen, gebrüllt, gepfiffen und getanzt, daß die Tribünen wackeln. Gänzlich ungeklärt bleibt jedoch, warum eine derart hochgepushte Zuschauermenge



nicht mit Klopapier wirft und ab und an eine Rakete hochgehen läßt – das wäre doch das allergrößte. Bei aller Euphorie heben jedoch zwei kleine Wermutstropfen den mahnenden Finger: Zum einen vermissen wir eine Spielfeldübersicht, die strategisch geplante Spielzüge und flottes Paßspiel ermöglichen würde, zum anderen erlaubt die relativ träge Steuerung erfolgreiche Dribblings nur in den seltensten Fällen. Fußballfans müssen trotzdem zuschlagen – auf dem Mega Drive gibt es kein besseres Fußballspiel. Könnt Ihr zudem noch auf den EA-Vier-Spieler-Adapter plus Mama, Papa und Oma zurückgreifen, steigt das Spaß-O-Meter in schwindelerregende Höhen.

Das ist der Rhythmus, wo man mit muß: Torschütze und Kumpel geben sich "Five"



Endlich im Stadion, schaut Ihr von schräg oben auf den isometrisch dargestellten Rasen. Je nach Knopfdruck wird gepaßt, geschossen, eingegrätscht oder per Fallrückzieher, Flugkopfball und Hackentrick artistisch beeindruckt. Auch die obligatorische Replay-Funktion ist integriert und läßt sich jederzeit aufrufen.

fen. Abgespeichert wird diesmal unglücklicherweise nicht auf Batterie, sondern per extralangem Paßwort. Damit läßt sich Electronic Arts für den Nachfolger die erste Option offen. *kn*



Der Ansager tut, was er nicht lassen kann: Er sagt an

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MEGA DRIVE 84%

Grafik: 80% Sound: 79%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten:

Vier-Spieler-Modus

Geplant für: Super NES



Kopf zu – Freizeit: Für den Fall der Fälle helfen nur noch Kopfbälle

Multi Power

Spielen in digitaler Dimension

DAS POWER PLAY SPECIAL

NEU
Das 13. Heft!
Special 1/94

SUPER,
das Heft muß
ich haben

SPECIAL ★
**DER
GUTE
TON**

Die klangvollsten
Soundtracks

„Das Power Play spezial 1/94“
öffnet mit Multimedia
neue Welten

Wir stellen Euch die interessantesten
Multimedia-Systeme vor, geben einen
Überblick über Soundkarten und
CD-ROM's und testen kompetent und
kritisch die heißesten CD-Spiele. Außer-
dem gibt's handfeste Hardwarehilfen und
Infos über die Spielewelt von Morgen.

SPECIAL ★
CD • ROM
Entertainment
Im Test: Alle CD-Highlights des Jahres

Das Spezial 1/94 gibt's ab
29.11.93 überall im Handel

[illegible]

Amigas in Deutschland verkauft wurden, ein normales Spiel aber nur 3500mal (kein Scherz!) über die Ladentheke geht. Wir haben all die Jahre so viel Arbeit in *Katakis*, *R-Type*, *B.C. Kid* und die *Turrican*-Spiele gesteckt, daß bei einem Verkaufsmißerfolg des dritten *Turricans* unser Amiga-Engagement endgültig zurückgehen wird. Wenn man von Spielen nur 3000 Stück verkauft, werden diese auch entsprechend klein, Amiga-unspezifisch und unaufwendig konzipiert sein, damit man mit dieser Magerzahl wenigstens die Kosten decken kann. Wir sehen es einfach nicht ein, daß unsere Arbeit an einem *Turrican 3* genauso umfangreich ist, wie an *Super Turrican* fürs Super Nintendo, dort aber Hunderttausende verkauft werden, während man aus Amiga-Kreisen zwar hört, wie toll das Spiel sei, es sich aber trotzdem nicht verkauft.

So viele Fehler Commodore auch mit der Produktpolitik gemacht haben mag – all den Raubkopierern sei gesagt, daß sie nach dem Atari-8-Bit, dem C 64 und dem ST jetzt auch den Amiga spielerisch in den Untergang reiten, herzlichen Glückwunsch!

Julian Eggebrecht, Factor 5



Software 2000

Wir glauben "NEIN", denn Totgeglaubte leben länger. Fakt ist, daß die Verkaufszahlen sowohl im Hardware- als auch im Software-Bereich zwar rückläufig sind. Es werden in bestimmten Kategorien aber immer noch genügend Stückzahlen verkauft. Wir verkaufen im Amiga-Bereich teilweise (z.B. *Eishockey Manager*) sogar mehr als im PC-Bereich. Außerdem entwickeln wir immer noch sehr viele Titel zuerst auf dem Amiga oder aber parallel zum PC.

Wir glauben, daß der Amiga auch noch die nächsten 5 Jahre überleben wird. Wir berücksichtigen aber auch, daß der PC immer stärker wird und verzeichnen zum Beispiel viele Anfragen, wie man von

einer Amiga-Version auf eine PC-Version wechseln kann. Marc Wardenga, Software 2000



Thalion

Oftmals haben wir den Eindruck, als würden Softwarefirmen verdächtig, irgendwann einmal bestimmte Rechnermodelle aus purer Boshaftigkeit zu vernachlässigen. Man stelle sich vor: Eine dunkle, regnerische Nacht, in Trenchcoats gehüllte Gestalten klopfen irgendwo in einer europäischen Großstadt an eine Tür, murmeln eine Parole ("Amiga sucks") und versammeln sich in einem rauchverhangenen Konferenzraum. Dort findet das jährliche Treffen der Bosse der großen Softwarefirmen statt und diesmal beschließen sie: "Laßt uns den Amiga-Besitzern eins auswaschen, drehen wir ihnen den Hahn ab, so wie letztes den Atari ST-Usern! Koste es, was es wolle, har, har!"

So ist es natürlich nicht. Und falls doch, haben wir keine Einladung erhalten. Wie dem auch sei, ich würde gern klar machen, daß alle Softwarefirmen die Entscheidung, für welchen Computer entwickelt wird, gar nicht selbst treffen. Die Kunden tun das für sie. Und Ihre Stimmzettel sind Kassenbons. Tut mir leid, mit der alten Masche "Wir müssen ein paar Programme verkaufen, um zu überleben" anzukommen, aber es zeichnet sich hinsichtlich der Verkaufszahlen von Amiga-Programmen ein eher trauriges Bild ab, besonders wenn man bedenkt, daß der Rechner europaweit millionenfach installiert ist. Fairerweise muß man jedoch anmerken, daß manche der Beschwerdeführer über die schwache Kaufmoral der Amiga-Besitzer auf diesem Rechner Produkte in einer eher schwachen Qualität anbieten, so daß man nur schwer sagen kann, ob das Spiel aufgrund der vielen Raubkopien floppte oder weil es einfach mies war.

Aus diesen Gründen weigern wir uns jedoch, den Amiga fallenzulassen. Zum er-

Damit bist Du unschlagbar!

DAS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

PLAY TIME

DM 5,90

Tips & Tricks:
Workshops
Freieradressen
Komplettlösung

Poster:
-TRX-
-Street Fighter II-

Endlich für alle Systeme!

Street Fighter II

Amiga, Atari ST, C64, PC, PS1 und Super NES

MITMACHEN & GEWINNEN

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - das Computer- und Videospiele - Magazin - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Videospiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das Neueste über aktuelle Games: der riesige Tips & Tricks-Teil, die Workshops und der Hot-Line-Service helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das Riesensposter jeden Monat, und, und, und... für konkurrenzlose

DM 5,90

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf eine Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg**, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: **28. Januar 1993**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PT PP12

Quo Vadis AMIGA

sten muß man ganz offen sagen, daß es für eine doch recht kleine Firma wie Thalio nicht so einfach ist, von heute auf morgen auf ein anderes System zu wechseln. Wir haben zu viele Entwicklungsprogramme, die auf den Amiga zugeschnitten sind, im Laufe der Jahre perfektioniert. Das alles auf PC-Umgebung umzuschreiben, würde mindestens ein halbes, produktionsloses Jahr kosten. Zweitens haben wir uns entschlossen, zwei Testraketen abzufeuern, in Gestalt zweier Amiga-Programme, deren Qualität (unserer natürlich nicht ganz objektiven Meinung nach) überdurchschnittlich hoch ist: *Lionheart* und, ganz frisch, *Ambermoon*. Im Falle von *Lionheart* waren die Käuferaktionen so gesehen enttäuschend, wir konnten gerade unsere hohen Entwicklungskosten decken. Für ein Actionspiel waren die Verkäufe jedoch klar über dem Durchschnitt. Ein deutlicheres Lebenszeichen der Amiga-Ge-

meinde erhoffen wir uns mit *Ambermoon*, da wir technisch und qualitativ einen Aufwand betrieben haben, der heutzutage nur bei führenden PC-Rollenspielen angetroffen wird.

Die eingangs gestellte Frage läßt sich also für Thalio so beantworten: Noch ist für uns der Amiga nicht gestorben. Ernsthaftige Symptome sind jedoch unübersehbar. Wenn Medikamente in Form von Software auf fairem Qualitätsniveau dem Patienten nicht helfen können, werden auch bei uns finanzielle Zwänge stärker als der Amiga-Enthusiasmus.

Erik Simon, Thalio



BLUE BYTE

Wir bei Blue Byte sehen die gesamte Entwicklung der Amiga-Schiene mit Interesse.

Sicherlich ist der Amiga eine schöne Maschine, auf der

auch viele von uns sich ihre ersten Meriten verdient haben.

Auch die User unter uns sehen aber, daß die Softwareentwicklung für diesen Computer abnimmt. Neue Programme, darunter viele Umsetzungen, halten einfach nicht mehr, was die Hardwarevoraussetzungen des Amiga versprechen. Obwohl wir bei Blue Byte mit jedem neuen Programm die Grenzen der Möglichkeiten in der Amiga-Programmierung weiter hinausschieben, erkennen die Kunden doch bei vielen anderen Softwarehäusern ein schwindendes Interesse. Blue Byte unterstützt grundsätzlich alle teuer bezahlten Erweiterungen wie Festplatten, mehr RAM, Turbokarten oder Zweitlaufwerke, was besonders im Moment nicht üblich ist. Auch verzichten wir seit Jahren auf jegliche Art von Kopierschutz, womit wir wahrscheinlich beim Kern der Sache angelangt wären.

Jahrelang wurde kopiert, was zu kopieren war und auch das, was eigentlich geschützt werden sollte; und nun wundert sich mancher Anwender, warum es weniger Neuheiten

gibt. Viele Amiga-User meinen, auch auf dem PC werde kopiert, da es dort ja nur in den seltensten Fällen einen Kopierschutz gibt. Natürlich haben sie recht, leider aber nicht ganz. Es gibt, um nur mal in Europa zu bleiben, eine weitaus größere Basis an installierten PCs als Amigas, so daß jedes kopierte Amiga-Spiel um ein Vielfaches schwerer zu Buch (oder in die Bilanz) schlägt, als derselbe Titel im PC-Format. Es ist eine Tatsache, daß es sich viele Firmen nicht mehr leisten können, Hunderttausende von Mark in ein Spiel zu investieren, das möglicherweise nur als Kopie beim Anwender landet. So gehen viele hin, sparen im Amiga-Sektor Gelder ein, die sie dann für PC-Versionen einsetzen. Jedes Programm kostet Geld. *Battle Isle* hat 1991 allein in der Produktion über 300.000 DM verschlungen. Ist das Programm dann fertig, wird der Programmcode nicht einfach nur übertragen, sondern muß in den meisten Fällen neu programmiert werden. So hat man schnell mehrfache Kosten für weitere Versionen. Gerade die User der neuen

SPARSCHWEIN

AMIGA CD³² - DIE POWERCONSOLE

CD Game Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio Farben, 14Mhz, 68020 CPU, 18Mbit RAM, Control Pad und 2 Spielen

WEITERE GAMES AUF LAGER !!!

AMIGA 1200

Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz, 2MB CHIP-RAM 880 KB FDD, Mouse, interne Festplatte optional.

Monitor Commodore 1084 S Der Klassiker

14" Color, intern. Stereo Verstärker

Da habt ihr's - jetzt endlich lieferbar !

AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04

Monitor Commodore 1942

14" Color 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker optimal für A 1200 / A 4000



SPARSCHWEIN-PHONE

0391/5419000

SPARSCHWEIN-FAX

0391/5419004

SPARSCHWEIN-PREIS
659,-
incl. Pinball F. 699,-

SPARSCHWEIN-PREIS
585,-

SPARSCHWEIN-PREIS
365,-

SPARSCHWEIN-PREIS
89,-

SPARSCHWEIN-PREIS
685,-

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u. Verpackungspausch.-Lieferung per NN-Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA und Commodore sind eingetragte Warenzeichen.

TOPTECH - Hard- und Software

Multimedia - ISA-Bus - Komplettsysteme:
Panasonic DoubleSpeed CD-ROM-LW, Original Soundblaster deluxe, 4MB RAM, 210MB FR, 3,5" LW, SVGA, 512KB, MiniTower oder Desktop, Tastatur, Maus, 14" Color-Monitor, strahlungsarm...

...als 386DX, 40MHz, AMD **2691,-**
...als 486DLC, 33MHz, Cyrix/TI **2742,-**
...als 486DLC wie oben + CoPro **2817,-**

Multimedia - Vesa Local Bus - Komplettsysteme:

Panasonic DoubleSpeed CD-ROM-LW, Original Soundblaster Pro deluxe, 4MB RAM, 210MB FR, 3,5" LW, Vesa LB SVGA, 1MB, 16Mio. Farben, Vesa LB Controller, Mini-Tower oder Desktop, Tastatur, Maus, 14" Color-Man., strahlungsarm...

...als 486SX, 25MHz, Intel **3243,-**
...als 486DX, 33MHz, Intel **3560,-**
...als 486DX2, 50MHz, Intel + Kühler **3680,-**
...als 486DX2, 66MHz, Intel + Kühler **3974,-**

Motherboards: (ISA und Vesa Local Bus)

386DX40, Interner Cache, AMD **230,-**
486DLC33, 128KBCache, Cyrix/TI **295,-**
486DLC33 wie oben + CoPro **375,-**
486SX25, dynCache, Intel, 3L8, ZIF **425,-**
486DX33, dynCache, Intel, 3L8, ZIF **755,-**
486DX40, 256KBCache, AMD, 2L8 **810,-**
486DX2/50, dynCache, Intel, 3L8, ZIF **860,-**
486DX2/66, dynCache, Intel, 3L8, ZIF **1175,-**
486 ohne CPU, dynCache, 3L8, ZIF **245,-**

Vesa Local Bus - Karten:

1MB (2MB) Comba-Karte, VGA 16MioFarb. + 2HD/2FD + 2S/1P/1G **275,- (375,-)**
Kambi-Contr. 2HD/2FD, 2S/1P/1G **90,-**
VGA 1MB (2MB) Cirrus 5426 **228,- (321,-)**
VGA 1MB S3 oder ET4000/W32 **298,-**

AT-BUS-Festplatten:

SEAGATE
130MB/214MB/452MB **345,- /400,- /860,-**
MAXTOR
245MB/345MB **430,- /535,-**

WESTERN DIGITAL
212MB/256MB/341MB **435,- /460,- /595,-**

Strahlungsarme Color-Monitore:

14"/14"NI/15"NI **520,- /570,- /725,-**
17"NI/20"NI **1380,- /2220,-**

Andere Komponenten u. Systeme auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

ALCOM 06221/164315

GAME SOFT 06223/2996 FAX 2949

MLC 0621/7900312 FAX 7900412

TOPTECH 06202/24495 FAX 24532

MEDIA DISCOUNT

SOUNDKARTEN

Sound Card
(Soundbl. 2.0 comp.) **99,-**

Sound Fresher Stereo
(Soundbl. Pro comp.), AT-Bus
CD-ROM-Schnittstelle + Soft. **229,-**

Trust Sound Expert PRO De Luxe
(Soundbl. Pro comp.), AT-Bus
CD-ROM-Schnittstelle + Soft.
mit Mikrofon und Lautsprechern **249,-**

GRAVIS Ultrasound!!!!
256 KB on Board, 16 Bit, 44 KHz,
Stereo, MIDI, Gameport **299,-**

SOUND GALAXY SCSI EXTENSION BOARD
+ SCSIUpgrade Kit f. alle
NX (II, PRO, 16, ESCOM PRO, 16) **149,-**

SOUND GALAXY CD-ROM Adapter
f. SONY CDROMs **39,-**

SOUND GALAXY DEVELOPER'S TOOLKIT
Programmiermodul I. GALAXY
u. ESCOM Soundfamilie **195,-**

SOUND GALAXY WAVE POWER
Austock Board mit WAVE-TABLES.
2 MB RAM, 127 Musikinstrumente
f. NX PRO 16, ASP 16 und
ESCOM POWERSOUND PRO 16. **399,-**

CD-ROM
SONY CDU31A int. AT-Bus mit Contr. **389,-**
PANASONIC 562 int. AT-Bus (double speed) **469,-**

JOYSTICKS
GRAVIS GamePad (PC) **48,-**
GRAVIS GamePad (Amiga/Atari) **43,-**
GRAVIS Joystick black (PC) **69,-**
GRAVIS Joystick black (Amiga/Atari) **59,-**
GRAVIS Joystick clear (PC) **74,-**
GRAVIS Joystick clear (Amiga/Atari) **65,-**
GRAVIS Joystick Analog PRO (PC) **79,-**
GRAVIS Game Card (PC bis 50 MHz) **63,-**

SCSI Controller
Adaptec 1542C SCSI **398,-**
Adaptec 1542C SCSI Kit (inkl. Treiber) **529,-**

MEDIA DISCOUNT

Inh. Joachim Schaffarczyk

Am Landgericht 34

41061 Mönchengladbach

Fax 02161-181319 (Kein Ladenverkauf)

Alle Preise inkl. 15% MwSt. + Versand Zahlarb. per Nachnahme

oder per Vorkasse bei verbindlicher, schriftlicher Bestellung oder

Faxbestellung. Die Angebote gelten, solange der Vorrat reicht.

Druckfehler, Irrtümer und Änderungen bleiben vorbehalten. Es ge-

lten unsere Allgemeinen Zahlungs- und Lieferbedingungen.

Und England?

Daß die Briten zum Amiga-freundlichsten Volk dieses Planeten gehören, ist hinreichend bekannt. Aus diesem Grund haben wir auch bei den Engländern nachgefragt. Die Stellungnahme von Tom Watson, Marketing Manager bei Renegade, soll hier stellvertretend für alle Insulaner bekanntgegeben werden:

"Natürlich ist es unmöglich, genau zu beschreiben, an welcher Stelle der Amiga in Zukunft stehen wird.

Die Vermutungen müssen dabei unterschieden werden:

Amiga 500/600

Dieser ist jetzt in derselben Lage, wie der C64 1990 – ein Low-Cost-Computer mit riesigem Softwareangebot. 1994 wird der Markt noch existieren, wobei ich annehme, daß es danach rapide bergab geht.

Amiga 1200

Eine gute Maschine mit gutem Software-Support – die meisten Firmen produzieren 1200-spezifische Versionen. Richtig groß wird der Markt jedoch erst Ende 1994 oder sogar früher, wenn die Masse der Amiga-Software aus 1200er Spielen besteht.

Amiga CD32

Hier eine Prognose abzugeben, ist relativ schwer, da das CD32 erst kurze Zeit zu haben ist. Es ist möglich, daß es ein großer und schneller Erfolg wird, aber ich denke, der Markt wächst eher langsam und kann erst Ende 1994 wirklich greifen. Der wichtigste Aspekt für einen Erfolg des CD32 ist jedoch folgender: Den Leuten muß klargemacht werden, daß das System mehr fürs Geld bietet als eine herkömmliche Konsole. Wenn Commodore diese Message an den Mann bringt, haben sie beste Chancen auf einen Erfolg.

Fazit

Ja, der PC-Markt wächst täglich, aber unsere Welt ist nicht so simpel, daß nur einer Erfolg hat und alle anderen zum Scheitern verurteilt sind. Der Amiga war dermaßen erfolgreich in Europa, daß er nicht so einfach über Nacht verschwindet, obwohl sich der Markt radikal ändern wird. Man sollte sich daran erinnern, daß der Amiga seinen Erfolg der guten Software verdankt und solange es noch solch gute Software gibt, ist auch ein Verlangen nach der Hardware existent.

Amigas registrieren oft genug bestürzt den Rückgang an Software. Aber eine Version, die den AGA-Chipsatz ausreizt, kostet ja wieder Zeit und Geld, obgleich diese Version vielleicht noch die vielversprechendste wäre.

Aus diesem Grund wird Blue Byte die Marktentwicklung der AGA-Modelle, einschließlich des CD32, genauestens beobachten. Betrachtet man allerdings die mangelnde Entwicklerunterstützung Commodores, wir haben bis zum heutigen Tag kein CD32 bekommen, kann man für die weitere Zukunft dieser Rechner nur düster sehen.

Stefan Piasecki, Blue Byte



Attic

Nein, zumindest in Europa ist der Amiga nicht tot, doch wird er in seiner bisherigen Form sicher

aussterben, da die Anforderungen der heutigen Software an die Hardware zu hoch werden, als daß sie von einem herkömmlichen A500, A600 oder A2000 noch erfüllt werden können. Ich sehe für den Amiga allerdings im Bereich des A1200 – A4000 durchaus eine Zukunft, wenn die Leute bereit sind, ihre Hardware upzudaten, wie es bei den PC-Usern bereits seit Jahren gängig ist.

Es ist einfach zuviel verlangt, von einer sechs Jahre alten, geoutdateten Hardware Wunder zu verlangen. Mein Rat an die User lautet daher, auf schnellere Amiga-Modelle mit mehr Speicher und Harddisks aufzusteigen. Mein Rat an die Fachpresse hingegen ist, den Tod des Amiga nicht zu beschreiben, da er durch die dadurch entstehende Verunsicherung des Publikums sicherlich nicht unwesentlich forciert wird!

Ich hoffe, daß wir auch in Zukunft unsere Produkte auf dem Amiga werden portieren können, doch werden wir sicherlich bald an die Grenzen des Zumutbaren stoßen, wenn sich nicht ein deutlicherer Trend der User in Richtung leistungsfähiger Amiga-Modelle abzeichnet, und dann davon absehen müssen.

Guido Henkel, Attic

Damit bist Du unschlagbar!



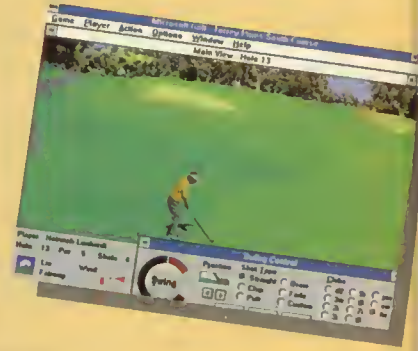
Aktuelle
Ausgabe
jetzt im Handel
erhältlich!

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: COMPUTEC VERLAG, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 BASKET-BALL-SETS (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Januar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

AG PP12

MACHEN SIE DEN PC PLAYER TEST!

- 1 Sind Sie stolzer Besitzer eines PCs?
- 2 Haben Sie mit AMIGA, NINTENDO und dem anderen Kram herzlich wenig am Hut?
- 3 Erwarten Sie von Ihrer PC-Spiele-Zeitschrift knallharte Tests und eine kompetent-kritische Redaktion?



Sie haben alle 3 Fragen mit "Ja" beantwortet?! Bravo bravissimo!! Wir gratulieren. Sie sollten sofort zum nächsten Kiosk eilen und sich die neueste Ausgabe der PC Player besorgen, denn PC Player ist das kompetente Spiele-Magazin das konsequent über PC-Spiele berichtet.



Holen Sie sich jetzt die PC Player bei Ihrem Zeitschriften-Händler.



Tote Hose

Ich finde Eure Zeitschrift gut. Allerdings bringt Ihr in letzter Zeit zuviel überflüssigen Schnick-Schnack wie z.B. Berichte zu Comics, CDs. So etwas ist in einer Computerspiele-Zeitschrift mit Verlaub völlig überflüssig, dafür gibt es hinreichend viele andere Scene- und Kinderzeitschriften. Der absolute Tiefpunkt war das Interview mit den Toten Hosen! Ich hoffe, ähnliches bleibt den Lesern in Zukunft erspart. Beschränkt Euch also bitte auf Computerspiele.

Noch eine Frage zum Schluß: Wie legt man der Postkarte für Kleinanzeigen einen Scheck oder 5 DM Schein bei? Ich habe es versucht, aber der Scheck ist immer wieder runtergefallen.

Jens-Uwe Bußer, 63500 Seligenstadt

Nimm ein Kuvert.

Die Toten Hosen wollten in die POWER PLAY. sv

Nepper, Schlepper

Ich möchte hier an dieser Stelle einmal mordsmäßig meckern. Ich habe 22.07.1993 bei einem Spieleversand in Villingen-Schwenningen mehrere Spiele, unter anderem auch *Syndicate*. In den folgenden zwei Wochen rief ich zweimal bei der Firma an, um mich zu erkundigen, wo die Spiele bleiben. Angeblich ist das Schiff aus England, mit dem *Syndicate* geliefert werden soll, noch nicht angekommen. Am 05.08.1993 kommt das Paket dann endlich an. Ich probiere alle Spiele aus und hebe mir *Syndicate* bis zum Schluß auf. Es kommt, wie es kommen muß. Alles funktioniert, bis auf *Syndicate*. Mittels CheckDisk stelle ich fest, daß die erste Diskette defekt ist. Ich rufe bei dem Versand an und man rät mir, die gesamte Packung zurückzusenden. In den nächsten Wochen rufe ich

mehrmals bei der Firma an und höre Sachen, wie "es ist schon unterwegs, bei uns ist die Grippe ausgebrochen, mein Vorgänger hat die Firma verlassen, es ist momentan nicht auf Lager und es wird wohl bei der Post verlorengegangen sein". Inzwischen habe ich *Syndicate* schon für 50 DM in einem Kaufhaus gesehen.

Was will ich damit sagen. Leute, im Schnitt bringt es gar nichts, im Versand zu bestellen. Die Preise scheinen zwar auf den ersten Blick niedriger zu sein. Doch falls man Ärger hat, ist man schnell viel Geld los.

Oliver Kluge, 31867 Lauenau

Es kommt leider immer wieder vor, daß wir Zuschriften in diese Richtung bekommen. Aber was sollen wir dagegen tun. Es gibt gute, die Mehrzahl und schlechte Versandfirmen. Aber wegen ein paar schwarzen Schafen in der Branche kann man noch nicht sagen, kauft bloß nicht im Versand. Daß der Support bei solchen Firmen oft nicht der Beste ist, liegt auf der Hand. Wie sollten sie sonst diese niedrigen Preise realisieren. Bei örtlichen Fachhändlern erhält man meist einen besseren Service, muß aber mehr hinblättern. Die Entscheidung, wo Ihr kauft, liegt, wie soll es anders sein, bei Euch. sv

Konsolen-Freak

Ich hätte da mal einen Vorschlag, der sicher auch für viele andere *POWER PLAY*-Leser interessant ist: Schmeißt die Videospiele endgültig aus Eurer Zeitschrift! Gebt ihnen doch endlich den Gnadenstoß! So wie es momentan aussieht, wäre das wohl für alle Beteiligten das Beste. Die gehässigen Amiga- und PC-User haben endlich das Kinderspielzeug aus ihrer Zeitschrift, und die Videospieler müssen sich nicht mehr über eine solche Vernachlässigung ärgern. 3-5 Tests für die 8 wichtigsten Systeme pro Monat ist lächerlich. Vor allem, wenn sich Euer Magazin mit der Aufschrift *Computerspiele- und Videospiele-Magazin* krönt. Entweder Ihr macht fifty-fifty oder vergesst es gleich. Die Videospielfans sollen sich die *Video Games* kaufen und die *Power Play* wäre dann allein für die Computer User da. Zum Schluß sei noch gesagt, daß ich

Damit bist Du unschlagbar!

PC Games Disc & Mag 11/93 DM 7,-

STRIKE COMMANDERS ZWILLINGSBRUDER
PACIFIC STRIKE
DAS SPIEL DES MONATS
PRIVATEER
DER AVATAR IM NEUEN KLEID
ULTIMA VIII

MIT OMIGI ÜBER
ULTIMA 9 UND ULTIMA 10
RICHARD GARRIOTT
OVERDISK
komplettes Spiel rund um Umweltschutz
VGA • SoundBlaster

MITMACHEN & GEWINNEN

Wer diesen Coupon, ausschneidet, auf ein Postkarte klebt, an folgende Adresse richtet: **COMPUDEC VERLAG**, Kennwort "Mitmachen und Gewinnen", ISARSTR. 32 - 34, 90 451 Nürnberg, und abschickt (Absender nicht vergessen!), der nimmt an der Verlosung von 10 **BASKET-BALL-SETS** (siehe Abbildung) teil. Einsendeschluß ist der: 28. Januar 1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DM 7,-

Aktuelle Ausgabe jetzt im Handel erhältlich!

PG PP 12



Videospieler bin, kein Computerbesitzer, der die Videospiele raushalten will.

Karl Reiter, A-6215 Achenkirch

Interessanter Standpunkt. Aber ich verstehe nicht ganz, warum Du die Videospiele raus haben willst. Der Grund für die jetzige Aufteilung ist, daß viele unserer Leser Konsole und Computer haben. Gut, dann sollen sie sich halt zwei Magazine kaufen, aber das kostet Geld. Außerdem testen wir sowieso nur noch die besten Games auf den Konsolen, um den Usern einen Einblick zu bewahren. sv

Wenn auch noch andere Leser die Video Games aus der Power Play raus haben wollen, schreibt uns: Markt & Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2 Red. Power Play 85531 Haar bei München

Der NeXT(e)

Schon seit vielen Jahren kaufe ich die POWER PLAY, sogar wie sie noch der Happy Computer beigelegt war. Ihr Magazin gefällt mir gut, erscheint es mir jedoch ein wenig konservativ. Ansonsten kann ich wirklich nur positiv über die Power Play sprechen.

Wie gut Ihr seid, wißt Ihr selbst, deshalb möchte ich auf verschiedene Artikel eingehen, in denen der Mac und NeXT vorkommen.

Wie beinahe jeder Computerbesitzer, habe auch ich vor fast 10 Jahren mit dem C 64 begonnen, mich dann zum Amiga hochgearbeitet und besitze nun schon mehrere Jahre einen Mac und seit ca. einem Jahr eine NeXTstation Turbo, also den berühmt berüchtigten NeXT. Seit einigen Monaten besitze ich einen mehr oder weniger hochgerüsteten 486'er PC.

Daß seit kurzem der Mac in Ihrer Zeitschrift berücksichtigt wird, gefällt mir sehr gut. Zum Thema NeXT glaube ich jedoch, daß es zuwenig Infor-

mationen Ihrerseits und seitens der Leser gibt. Vor allem Wörter wie Super-Computer oder Wundermaschine halte ich für übertrieben. Ich möchte in diesem Rahmen einige Dinge klären. Steven Jobs NeXT gibt es seit fünf Jahren. Der NeXT ist vielleicht ein super Computer, aber noch lange kein Super-Computer. Man kann den NeXT am ehesten mit dem Mac vergleichen, denn beide besitzen einen Motorola 68040-Chip. Der NeXT ist jedoch als nahezu direkte Weiterentwicklung vom Mac-Erfinder Jobs zu sehen. Das Beste an ihm ist sein Betriebssystem NeXTstep, welches übrigens eine grafische UNIX-Oberfläche ist. Trotzdem ist er nur etwa so schnell wie ein PC mit Pentium Chip. Sein Vorteil gegenüber vielen Workstations ist, daß schon viele hervorragende Anwenderprogramme existieren. Es gibt zwar auch schon viele Spiele, als leistungsfähiger Spielecomputer, für den die vorhandene Hardware gut geeignet wäre, muß er sich jedoch erst noch beweisen.

Vor einigen Monaten wurde das einzigartige Betriebssystem NeXTstep auf Intels PCs mit 80486'er und Pentium Chip erfolgreich konvertiert. Durch die hervorragende Netzwerkfähigkeit meiner, jetzt beiden, NeXT Computer arbeite ich jetzt schon seit Monaten ohne Probleme. Ich kann jedem, der sich über Windows NT oder DOS ärgert, NeXTstep 486 nur wärmstens empfehlen.

Peter Müller, A-1170 Wien

Danke. Ich glaube, das kann manchen, der Geld hat, auf den richtigen Weg führen. Dem Durchschnittsspieler müßte aber MS-DOS immer noch vollkommen reichen. sv

BPS persönlich

Jemand, der sich wie Karl-Heinz Gille aus Ettlingen-Spessart (PP 10/93, Seite 136), im Angesicht von tatsächlichen Kriegen in aller Welt, Menschenverachtung und Massensterben, Verfolgungen und Unterdrückung derart über Computer-Software (Das exzellente Syndicate) aufregt, gehört von der BPS geprüft.

Olaf Gaide, 31840 Hess. Oldendorf

Jeder hat das Recht auf freie Meinungsäußerung. sv

PC/IBM

1689 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	99,90
ACES OF THE PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
ACES OVER EUROPE VGA	75,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	89,90
AIR COMBAT CLASSICS INCL. BATTLEHAWK 1942/	
THEIR FINEST HOUR INCL. MISSION	
SECRET WEAPONS OF LW INCL. SCENERY DISKS	85,90
ALIEN BREED VGA 3,5"	59,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMBUSH AT SORIN VGA 3,5"	69,90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA	59,90
AUF SCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BATTLE ISLE 2 DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	85,90
BATTLETEAM BATTLE ISLE & DATA DISK DVD/VA	79,90
BETRAYAL AT KRONOR KOMPL. DT. VGA	75,90
BLUE AND GRAY VGA 3,5"	89,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	99,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	99,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT. VGA	39,90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	99,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTR. KIT	89,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CIVIL AIRCRAFT FLIGHTTRAINER 2.2 KPL. DT. 3,5"	79,90
CLASSIC ADV. COMP. INCL. CLOON/MONKEY ISLANDS/	
INDIANA JONES/MANIC MANSION/ZAK MCKRACKEN	90,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERS. VGA	79,90
COMANCHE DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	59,90
COMANCHE MISSION DISK 2 KOMPL. DT. 3,5"	69,90
CRYSTALS OF ENDORIA KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
CYBERACE DT. ANLEITUNG VGA 3,5"	85,90
DARK BUN - SHATTERED LAND-SSI 3,5" VGA	89,90
DAY OF THE TENTACLE - M MANSION DT. VGA	69,90
DESCHNATZ IN DER BERGEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
DOOM KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
DOGFIGHT - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	99,90
DRACULA DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
DR. FLYD DESKTOP TOYS VGA 3,5"	65,90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	89,90
ECONQUEST 2 - LOST SECRET OF RAINFOREST VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	89,90
ELITE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
EMPIRE DE LUXE VGA	69,90
EMPIRE DE LUXE DATA DISK VGA 3,5"	49,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/	
JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FALCON 3.0 DATA DISK 29 VGA 3,5"	75,90
FELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	99,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 VGA 3,5"	90,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	99,90
FOOTBALLMANAGER 3.0 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	89,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	89,90
GATEWAY II - HOMERWORLD- VGA 3,5"	65,90
GOAL - DINO DINIS DT. ANL. VGA 3,5"	69,90
GOSLINS 2 - KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	65,90
GUNSHIP 2000 SCENARIG DISK VGA DT. ANL.	79,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
NARPOON 2 DT. ANL. 3,5"	79,90
NIGHT COMMAND VGA 3,5"	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	85,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5"	79,90
KASPAROV GAMBIT DT. ANL. VGA 3,5"	75,90
KINGMAKER KOMPL. DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
KRIETTS RUNNERS DT. ANL. VGA 3,5"	99,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE - VGA 3,5"	85,90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA	89,90
LEIBURE SUIT LARRY 8 VGA 3,5"	79,90
LEON PRO NUR 486 VGA 3,5"	90,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45,90
LINKS SCENERY INISBROOK VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY SLANDREWS VGA 3,5"	45,90
LINKS SCENERY KAPALUA VGA 3,5"	45,90
LOTHAR MATTHIASER KOMPL. DT. VGA 3,5"	75,90
LORDS OF POWER COMPILATION INCL. BARON/	
SILENT SERVICE 2/RAILROAD TYCOON/	
PERFECT GENERAL DT. ANL. 3,5"	95,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DT. VGA 3,5"	90,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LOTUS VRKING KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 VGA 3,5"	85,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79,90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
MIGHT & MAGIC 5 ENGL. VERS. VGA	79,90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	99,90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	39,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90
PATRIOT VGA	79,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	99,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69,90
PINBALL WINDOWS DYNAMICS DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PIRATES GOLD II KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	54,90
PRINCE OF PERZIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39,90
PROTOSTAR - WAR ON FRONT - VGA 3,5" KOMPLDT.	75,90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79,90
RETURN OF THE PHANTOM VGA	89,90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	90,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH- VGA	79,90
SAM & MAX ENGLISCH 3,5"	79,90
SEALTEAM DT. ANL. VGA 3,5"	85,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	65,90
SHADOWCASTER DT. ANL. VGA 3,5"	89,90
SHADOW OF THE CONET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT.	90,90
SIEDLER KOMPL. DT. ANL. 3,5"	90,90
SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	90,90
SIM ART KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM CITY DELUXE DT. ANL. VGA	85,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM FARM VGA 3,5"	69,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90
SKAT'92 KOMPL. DT.	85,90
SLEEP WALKER DT. ANL. VGA	59,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACEWARD HO1 KOMPL. DT. VGA	89,90
SPACE QUEST SAGA TEL. 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT.	79,90
SPEEDRACER DT. ANLEITUNG 3,5"	89,90

PC/IBM

SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SPORTS MASTERS COMPIL. INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	89,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER	
/BLACK GOLFSPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARLORD - MICROPROSE- VGA 3,5"	89,90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89,90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486/8/SOUNDBL.	45,90
STRIKE COMMA TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39,90
STRIP POKER 3 SUPER VGA/DGKI SPEECH 3,5"	85,90
STRONGHOLD VGA 3,5"	89,90
STUNT ANIMALS KOMPL. DT. VGA	99,90
SYNDICATE KOMPL. DT. VGA	85,90
SYNDICATE MISSION DISK KOMPL. DT. *	39,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHIESS VGA	79,90
THE GREATEST COMP. INCL. LURE OF TEMPTRESS	
/DUNE/ SHUTTLE DT. VGA	85,90
T.J.F. - TACTICAL FIGHTER EXP. - 3,5"	75,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7 TEIL 2 SERPENT ISLE VGA	69,90
ULTIMA 7 TEIL 2 - SILVER SEED - DATA 3,5"	45,90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	99,90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5" *	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	89,90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85,90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
WARLORD VGA 3,5"	89,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WHEN TWO WORLDS WAR 3,5"	69,90
WING COMMANDER ACADEMY VGA 3,5"	89,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	90,90
WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
X-ROBOTS DT. ANL. VGA	79,90
X-WING DT. ANL. VGA	85,90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59,90
Y-1 JOE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89,90
YERBERG - SIERRA - VGA 3,5"	54,90

PC/IBM Sonderposten

688 ATTACK SUB MARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	29,90
AIR LAND SEA COMP. INCL. STORMOVK BU 25"	39,90
INDIANAPOLIS 500/688 ATTACK SUB. DT. ANL. 5,25"	39,90
B17 FLYING FORTRESS VGA 3,5" - MICROPROSE-	34,90
BANE OF COSMIC FORGE - WIZARDRY 6-KPL.DT.3,5"	29,90
BATTLECRISIS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLEFIELD 2 CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. 5,25"	29,90
CAPTIVE	29,90
CAR & DRIVER DT. ANL. 5,25"	34,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CASTLES II DT. ANL. 5,25"	34,90
COMMAND N. D. VGA ENGL. VERS.	39,90
CONQUEST OF CAMELOT - SIERRA - 3,5"	29,90
CONQUEST OF LONGBOW - SIERRA - VGA 5,25"	34,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA 3,5"	29,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
D-GENERATION DT. ANL. VGA 3,5"	29,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DEADLINE - INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
ECONQUEST 1 VGA 5,25"	29,90
ELVIRA 2 - WAYS OF CERBERUS - 3,5" VGA	19,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	19,90
ERIC THE UNREADY VGA 3,5"	29,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	29,90
GOLDRUSH - SIERRA	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED - ACCOLADE -	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29,90
NARDBALL 3 VGA 3,5"	29,90
NARPOON VERS. 1.2.1. DT. ANL. 5,25"	34,90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25"	19,90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD 5,25"	29,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	24,90
NILL STREET BLUES	29,90
HOOK KOMPL. DT. VGA 3,5"	34,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	39,90
IMMORTAL 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS-KPLDT. 3,5"	49,90
KRISIS IN THE KREMLIN INCL. MI	34,90
LAFFER UTILITIES - SIERRA	29,90
LASER BOW VGA 5,25" DT. ANL.	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	45,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LIGHTSPEED - MICROPROSE - NUR 5,25"	29,90
LINKS GOLF - ACCE - VGA NUR 5,25"	24,90
LOOM - LUCASFILM - VGA 3,5"	29,90
LORD OF THE RINGS 2 - TWO TOWERS - DT. ANL. 3,5"	29,90
MI TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	
INCL. FISHBOUNTRION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANIC MANSION	29,90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29,90
MICROPROSE SOCCER DT. ANL.	29,90
MIXED UP FAIRY TALES - SIERRA	29,90
MONKEY ISLAND 1 VGA 3,5" - LUCASFILM	49,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" - LUCASFILM	49,90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" *VGA	29,90
OBITUUS 3,5" - PSYGNOSIS	29,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PINBALL MAGIC NUR 3,5"	34,90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA	29,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA 3,5"	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA 5,25"	34,90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29,90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5,25" VGA	29,90
PUSH OVER NUR 5,25"	24,90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	39,90
RAMPART DT. ANL. 5,25"	34,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 3,5"	39,90
REALMS KOMPL. DT. VGA	19,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
ROBOCOP 3 VGA 3,5" DT. VERSION	24,90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14,90
SHANGHAI 2	29,90
SHUTTLE DT. ANL. VGA 5,25"	29,90
SILENT SERVICE 2 NUR 3,5" VGA	39,90
SPECIAL FORCES - MICROPROSE - VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLANCE - 3,5"	29,90
SPELLCASTING 201 - SORCERERS APPLANCE - 3,5"	29,90
STAR CONTROL 2 DT. ANL. 3,5" VGA	29,90
STREET FIGHTER 1 NUR 3,5"	29,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - VGA 3,5"	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	29,90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19,90
TEAM YANKEE - PANZER/SIMULATION - VGA 3,5"	29,90
TECHNICS CUR 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	34,90
THUNDERHAWK HT 73 M VGA	19,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY NUR 3,5"	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH 13,5"	29,90
ULTIMA UNDERWORLD 1 DT. KURZANL. VGA 5,25"	34,90
UTOPIA INCL. NEW WORLDS NUR 3,5"	29,90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	29,90
WLD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 5,25"	34,90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29,90
WWF WRESTLING 3,5" VGA	29,90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	34,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOZ DT. ANL. 3,5"	29,90

WAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
& 8273
Telefax 08142/54654

"LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE"

IBM/PC CD-Rom

AEDYPYEN-MULTIMEDIA-	75,90
AFRKA-TRAVELMAGIC-	50,90
AUSTRALIAN-MULTIMEDIA-	50,90
B17 FLYING F. 3 SILENT SERVICE 2	85,90
BATTLECHESSE ENHANCED OEM VERSION	89,90
BEAUTY AND THE BEAST	79,90
BLUE FORCE	89,90
BURNTIME KOMPL. DT. VGA *	85,90
CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL	49,90
CD 16 EDUATIONKIT KIT INCL. SBLASTER 1S ASP	
CDROM LAUFWERK INTERAKTIVLAUTSPRECHER	1.099,90
UNDO SOFTWAREPAKET	
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESS MASTER 3000	59,90
CHESSMASTER PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
COMIC MAGIC- CLIPY ARTS IM TIF FORMAT-	89,90
CONAN THE CIMMERIAN	49,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOT STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIOTZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	99,90
QUINE	
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL.	
MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	49,90
F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2	49,90
F15 STRIKE EAGLE 3	99,90
GIF IT NEWS 1000de GIF Bilder	45,90
GOLBLINS 2 DT. ANL	99,90
GRAPHMAGIC 2 - ausages, Grafik, PD S Shareware	59,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	49,90
HOT NEWS	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS-ENCHANTED	89,90
IRON HELIX *	109,90
JONES IN THE FAST LANE	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL	85,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT.	39,90
KINGS QUEST 6	49,90
LABYRINTH OF TIME *	79,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA	79,90
LEGEND OF KYRANDIA	
LINKS COLLECTION INCL. LINKS GOLF	75,90
*FIRESTONE/BOUNTYFAY BAY BILL CLUB	99,90
LONDON-MULTIMEDIA-	49,90
LOOM	49,90
LORD OF THE RINGS	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	75,90
MAD DOG MC CREE	99,90
MALONYS - INTERAKTIVES COMIC-	89,90
MANIAC MANSION 2 - DAY OF THE TENTACLE-	49,90
MANTIS FIGHTER MICROPROSE-	149,90
MICROSOFT - BEETHOVEN-	149,90
MICROSOFT - GOLF -	119,90
MICROSOFT - MOZART -	119,90
MICROSOFT - STRAVINSKY-	119,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 - LUCASFILM	49,90
PEGASUS 2.0	54,90
PIXEL PERFECT	54,90
PROTOSTAR	35,90
RAYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pigm	99,90
RETURN OF THE PHANTOM - MICROPROSE-	99,90
RETURN OF ZORK	89,90
RINDWOLF	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES	59,90
SHAREWARE MAGIC ca. 800 MB	49,90
SHAREWARE PEARL 2 Spiele, DTP, Grafik, Animat...	89,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE-	109,90
SOUND SENSATION	49,90
SPACE QUEST 4	49,90
STELLAR 7	99,90
STRIKE COMMANDER INCL. MISSIONS *	39,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
SUPER CD II SHAREWARE	45,90
THE 7TH GUEST ONLINE VIDEO/IN CD BOX	69,90
THE DREIESTER COMPILATION INCL. SHUTTLE,	
DUNE UND LURE OF TEMPTRESS DT. ANL	79,90
TOP SELLERS - TOP SHAREWARE SAMMLUNG -	29,90
TORNADO DT. ANL *	89,90
TRAVEL MAGIC - USA NORDWESTEN-	69,90
TRIPLE TRIS COMPILATION, TETRIS/WELTRIS/FACES	29,90
ULTIMA 5 & WING COMMANDER 1	99,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
VGA MAGIC	89,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 S 2	59,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMSHOCK	44,90
WOLFPACK *	85,90
WYRATH OF THE DEMON	39,90

Soundkarten/Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	89,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK GRAVIS-SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MATSUSITA DOUBLESPEED CD ROM LAUFWERK	
INTERN. BENÖTIGT SB 15	549,00
MAUSMATE	9,90
MIDIBLASTER	369,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNKS	49,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDMASTER 1S ASP DT. HANDBUCH	279,90
SOUNDMASTER 1S BASIC DT. HANDBUCH	299,90
SOUNDMASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH	139,90
SOUNDMASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH	199,90
VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-	149,90
WAVEBLASTER-CREATIV	359,90

Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
3,5" 2 HD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	9,90
5,25" 2 HD NoName 10er	12,90

Sega Mega Drive

MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION	549,90
MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION	109,90
ALADIN DT. ANL	99,90
ARIELLE, DIE BEFHUNGSMANU DT. ANL	75,90
BATTLEBROS DT. ANL	89,90
BD 8 DT. ANLEITUNG	99,90
BUSBY BOCCAT DT. ANL	79,90
CHAKAN DT. ANL	89,90
EXMUTANTS DT. ANL	75,90
FATAL FURY DT. ANL	99,90
FLASHBACK DT. ANL	99,90
FLINTSTONES DT. ANL	89,90
GENERAL CHAOS DT. ANL	99,90
GUNSTAR HEROES DT. ANL	99,90
HOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	99,90
INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL	99,90
JACK INCLAS POWERCHALL. GOLF DT. ANL *	79,90
JAMES BOND 07-THE DUEL- DT. ANL	85,90
JUNGLE STRIKE	99,90
JURASSIC PARK DT. ANL	99,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2 DT. ANL	99,90
MEGA LO MANIA DT. ANL	85,90
MICKY & DONALD DT. ANL	75,90
MICRO MACHINES DT. ANL	79,90
MIG 29 FIGHTER PILOT DT. ANL	99,90
MORTAL COMBAT	109,90
MUHAMMAD ALI BOXING DT. ANL	109,90
N.N.L. PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL	99,90
SHINING FORCE DT. ANL	109,90
SHROB 12 DT. ANL	89,90
SONIC THE HEDGEHOG 2 DT. ANL	79,90
STREETS OF RAGE 2 DT. ANL	79,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL	119,90
SUMMER CHALLENGE DT. ANL	89,90
SUPERMAN DT. ANL	99,90
SUPER KICK OFF DT. ANL	89,90
TECHNG CLASH DT. ANL	89,90
THUNDERFORCE 4 DT. ANL	79,90
VIRTUAL PINBALL DT. ANL	79,90
WARPSPEED DT. ANL	69,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	119,90

Amiga

1888 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
1990-DIE DOKTOR EDITION-POLITSMUL K 1 MB	85,90
ABANDONED PLACES TEIL 2 1 MB	65,90
ALIEN BREED 2 DT. ANL *	54,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL	49,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES DT. ANL 1 MB	89,90
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500PLUS/600/2000	99,90
ANSTOSS KOMPL. DT. NUR A1200	79,90
A.T.A.C. DT. HANDECH 1 MB *	89,90
A-TRAIN KOMPL. DT. 1 MB	99,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
APOCALYPSE DT. ANL 1 MB	49,90
AUFSPRUNG OST KOMPL. DT. 1 MB *	85,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL 1 MB	75,90
BARD TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL	49,90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL	89,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	79,90
BATTLELOADS DT. ANL 1 MB *	59,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
B.C.KID DT. ANL	54,90
BEAVERS DT. ANL	49,90
BLASTER DT. ANL 1 MB	59,90
BOBS BAD DAY DT. ANL	49,90
BOY BLOWS DT. ANL 1 MB	49,90
BOY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB *	55,90
BUNDESIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB	69,90
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000	89,90
BURNTIME NUR A1200 KOMPL. DT.	69,90
CAMPAIN DT. ANL 1 MB	65,90
CAMPAIN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 90	54,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. NUR A1200	39,90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL 1 MB	79,90
COMBAT CLASSICS COMP. INCL. TEAM YANKEE	69,90
/888 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL	89,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	85,90
CRYSTALS OF ENDORIA KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
CRYSTAL KINGDOM DIZZY	44,90
DAS SCHWARZE ALICE-DISK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
DELUXE PAINT 4.0 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DEEP CORE DT. ANL 1 MB	49,90
DOGFIGHT MICROPROSE- DT. ANL 1 MB	69,90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL 1 MB	49,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	89,90
QUINER 2000 DT. ANL 1 MB	85,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
EISHOCKEY MANAGER 1 MB KOMPL. DT.	75,90
EXCELLEN GAMES INCL. POPULOUS 2, JAMES POND,	
ARCHER MC LEANS POLU, SHUTTLE	89,90
ELITE 2 DT. ANL 1 MB	59,90
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL 1 MB *	75,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	79,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL 1 MB	49,90
GOLD DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL 1 MB	59,90
GOLBLINS 2 DT. ANL 1 MB	85,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL 1 MB	89,90
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HRED GUNS DT. ANL	65,90
HISTORY LINE 1914-1915 DT.	79,90
ISHAR 2 DT. ANL 1 MB	54,90
JOE S MAC: CAVEMAN NINJA DT. ANL	54,90
JOHN MADDOEN FOOTBALL DT. ANL	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANL 1 MB	59,90
K 240 DT. ANL 1 MB *	65,90
LEGACY OF SORASILS DT. ANL 1 MB *	54,90
LEMMINGS 2 DT. ANL 1 MB	109,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOST YAKINB DT. ANL 1 MB	75,90
LOTAR MATTAEUS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORTAL COMBAT DT. ANL 1 MB *	69,90
MORPH DT. ANL	49,90
NICKY BOOM 2 DT. ANL	65,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL	54,90
OVERDRIVE DT. ANL	79,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIOTZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PENTHOUSE - HOT NUMBERS - DT. ANL	39,90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL 1 MB *	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL	59,90

Amiga

PINBALL FANTASIES DT. ANL 1 MB	59,90
PRIME MOVER DT. ANL	39,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	65,90
SECRET OF MONKEY ISL 1 MB DT.	75,90
SHADOWWORLD DT. ANL 1 MB	65,90
SIMANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM LIFE KOMPL. DT. NUR A1200 111	69,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	85,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB *	75,90
SINK OR SWIM DT. ANL	39,90
SLEEPWALKER DT. ANL	59,90
SOCCER KID DT. ANL	65,90
SPACE HULK DT. ANL 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL	69,90
SPORTS MASTERS COLL.INCL. PGA TOUR GOLF	
/INDIANAPOLIS 500/ADV. TENNIS TOUR	59,90
TARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLDFACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STARDUST DT. ANL 1 MB *	39,90
STEIGENBERGER HOTELMAN KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL	59,90
SUPERFROG DT. ANL 1 MB	49,90
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
T.F.X. - TACTICAL POINTER EXP. - A1200 *	85,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	89,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79,90
TRANSACTICA KOMPL. DT. 1 MB	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL	59,90
TROODLERS DT. ANL	49,90
TURRICAN 3 DT. ANL 1 MB *	65,90
URIDUM 2 DT. ANL 1 MB *	85,90
WAR IN THE DULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WHILES VOYAGE DT. ANL 1 MB	75,90
WOODYS WORLD DT. ANL 1 MB	39,90
WORLD LEVEND DT. ANL	49,90
YO JOE! DT. ANL	59,90
ZOOL 2 A500/PLUS/600/2000 DT. ANL 1 MB *	54,90
ZOOL 2 NUR AMIGA 1200 *	54,90

Preishits Amiga

3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB	39,90
988 ATTACK SUBMARINE	19,90
ADRENALYN DT. ANL	19,90
AGONY -PSYDNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNOS	15,90
AQUAVENTURA 1 MB	19,90
ARMOUR DECODON -PSYDNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARD TALE 3 DT. ANL	29,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL	19,90
BATTLECHESSE 2 DT. ANL	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BATTLESQUADRON DT. ANL	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVRE 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CAPTIVE DT. ANL	19,90
CASTLES 1 MB DT. ANL	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL	29,90
CHAMPIONS OF KORYAN	29,90
CHAOS ENGINE DT. ANL 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHART ATTACK COMPILATION INCL. LOTUS I/	
VENUS/JAMES POND/HOULS N GHOST	34,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YAGERS 2 DT. ANL	19,90
COVER DRIL, STRIP POKER	29,90
CREATURES	19,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES-MOTORDRÄNNEN-	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	15,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN KOMPL. DT. 1 MB	39,90
DELUXE STRIP POKER TEIL 1	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DODDLEBUG DT. ANL	19,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/	
WWF-WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
DR. DOOMS REVENGE DT. ANL	29,90
EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL	19,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FATE - GATES OF DAWN - KOMPL. DT. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	39,90
F17 CHALLENGE DT. ANL	29,90
F19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG	35,90
FIRST SAMURAI DT. ANL	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/	
FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX-MICROPROSE: 1 MB	29,90
FUTURE WARS -TIME TRAVELLER	29,90
DEM "X"	29,90
GOLF -MICROPROSE- 1 MB	29,90
GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE -	24,90
DUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR	24,90
HARD NOVA	29,90
HARPOON 1.21 DT. ANL 1 MB	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL 1 MB	39,90
NILL STREET BLUES	29,90

Amiga CD 32 Neuheiten

ALFRED CHICKEN DT. ANL	49,90
D-GENERATION DT. ANL	75,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL	65,90
ZOOL DT. ANL	54,90

Preishits Amiga

HONDA R V DT. ANL	29
NUMANS 1 MB	29
NUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	35
IRVEST KOMPL. DT. 1 MB	19
ISHAR KOMPL. DT.	29
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39
JADUAR XJ 220 DT. ANL	29
KGB DT. ANL 1 MB	39
KICK OFF 2	19
LAST NINJA 3 DT. ANL	29
LEANDER -PSYGNOSIS-	29
LEGEND OF FAERGHAIR KOMPL. DT 1 MB	39
LENDON OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39
LOOM-LUCASFILM - 1 MB	29
LOST DUTCHMAN MINE	19
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	19
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1MB	29
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	34
M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB	39
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	29
MANCHESTER UNITED EUROPE	29
MANIAC MANSION	29
MC DONALD ISLAND	19
MEGATRAVELLER KOMPL. DT 1 MB	29
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29
MICROPROSE SOCCER DT. ANL	29
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL 1 MB	34
MONSTERPACK VOLT 2 INCL. AWESOME/SHADOW OF THE BEAST 2 KILLING GAME SHOW	29
M.U.D.S. KOMPL. DT.	29
NICK FALDO GOLF 1 MB	19
NIDEL MANSSELL RACING DT. ANL 1 MB	29
OBITU 1 MB	29
OPERATION STEALTH DT. ANL	29
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1 MB	29
PANZA KICK BOXING DT. ANL	29
PANZA KICK STARS - RAINBOW ISLAND 2 - DT. ANL	24
PICKYONARY	19
PINBALL MADIC DT. ANL	29
PIRATES 1 DT. ANL 1 MB	29
POOL OF DARKNESS	29
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29
POPULOUS 2 DT. ANL	34
P.P. HAMMER DT. ANL	19
PREMIERE MANAGER 1 MB	29
PRINCE OF PERSIA	29
QWAK DT. ANL	29
R-TYPE 2	19
REACH FOR THE SKIES DT. ANLEITUNG 1 MB	34
RICK CANGEROUS DT. ANL	29
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB	19
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29
ROBOSPORTS 1 MB	29
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29
SECRET OF MONEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB	29
SECRET OF SILVER BLADES	29
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL 1 MB	29
SHUTTLE 1 MB	29
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	19
SILKWORM	34
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION 1 MB	24
SIMPSONS DT. ANL	29
SPACE CRUSADE 1 MB	29
SPACE QUEST 4 DT. ANL 1MB-SIERRA-	39
SPECIAL FORCES-MICROPROSE- 1 MB	34
STARBYTE SUPERBOSCCER KOMPL. DT. 1 MB	19
STELLAR 7-SIERRA-	29
STRIKE FLEET	29
SUPER HANG ON	29
SUPER MONACO GRAND PRIX	29
SUPER SPACE INVADERS	24
TEAM YANKEE DT. ANL 1 MB PANZERSIM	29
TEARAWAY THOMAS	29
TENNIS CUP 2	29
TERMINATOR 2	29
THE PLAGUE DT. ANL	15
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL 1 MB	29
TITUS THE FOX	29
TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB	18
TROLLS	29
TURRICAN 2 DT. ANL	29
TV SPORTS BOXING DT. ANL	29
UGH 1	29
UTOPIA INCL. NEW WORLDS	29
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL	29
WATERLOO DT. ANL	19
WORKWORKS-JACKADE-KPL DT. 1 MB	29
WING COMMANDER 1 MB	29
WIZ KID	29
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL	29
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	29
XAC MCKRACKEN	29
ZOO 1 MB DT. ANLEITUNG	29
ZYXOMC DT. ANL	29



CPU-Zweifel

Ich beziehe mich mit meinem Brief auf den Leserbrief von Stefan Zeller in der *POWER PLAY* 9/93. Bei ihm kam die Frage auf, ob es einen spielerischen Nutzen hat, *Eye of the Beholder III* für seinen 286'er mit 12 MHz und 20 MByte HD zu kaufen. Nun, ich kann davon nur ab-

raten, da dieses Spiel ein wahrer Speicher- und Megahertzfresser ist. Ohne mindestens 1,6 MByte Smartdrive sowie 1,2 MByte Expanded Memory lädt das Spiel gerdemal zum Schlafen ein.

Falls Stefan einen Soundblaster hat und am Ende nur über 640 KByte Speicher verfügt, nützt ihm dieser Soundstandard überhaupt nichts,

denn Musik und Soundeffekte gibt's nur, wenn man über 1 MByte Expanded Memory verfügt, also ab minimal 2 MByte RAM. Also hieße das dann noch Abschied nehmen von der guten akustischen Unterhaltung.

Stefan, kauf' Dir am besten mindestens einen 386'er mit 4 MByte RAM.

Sascha Heinz, 56412 Gackebach

Heute habe ich mir einmal die Zeit genommen, Euch zu schreiben. Das scheint mir auch bitter nötig zu sein. Wenn ich nur an den Leserbrief von einem gewissen Tristan Schön Müller aus Elm in der *POWER PLAY* 10/93 denke. Mich ehemaligen Amiga-Fan und heutigen PC-Besitzer bringt diese falsche Vermutung auf die höchste Palme auf unserer guten alten Erde. Behauptet er doch glatt, daß sich der Amiga und andere heute schon zurückgebliebene Computer gegen den PC durchsetzen werden. Da kann ich nur milde lächeln und ihm raten, seine Wahrsagerkugel aus dem Supermarkt auf den Müll zu schmeißen. Auch kann ich nicht verstehen, daß immer wieder so viele Spieler behaupten, daß man auf einem 386'er nicht mehr spielen kann. Ich habe solche Top-Spiele wie *Wing Commander II* und *X-Wing*, die sich doch gut spielen lassen. Deshalb kann ich nicht verstehen, wieso alle so laut nach Spielen schreien, die programmtechnisch gesehen für 286'er gemacht werden sollten.

Über die Diskussion der Rüstung, die wohl nie zu Ende gehen wird, will ich auch noch ein paar Worte loswerden. Also ich denke, wenn die Firmen ihre Spiele mit zu hohen Mindestanforderungen verkaufen und diese dann wochenlang die Verkaufscharts anführen, glauben sie die Anforderungen beim nächsten Spiel nochmals hochsetzen zu müssen. Hierzu ist zu sagen, daß der Spieler hier aber auch mitreden kann, indem er Spiele wie z.B. *Strike Commander* nicht mehr erwirbt.

Das wird aber wohl nie passieren, da ja alle noch immer besseren Spielen mit noch besserer Grafik und Sound schreien, ich mache

da keine Ausnahme. So ist es nun mal und jeder, der hardwaremäßig auf dem laufenden bleiben will, wird wohl nicht herumkommen, sich alle 24 Monate einen neuen Computer zu kaufen.

Zum Schluß noch ein Lob an Eure Power Tips-Ecke. Sie ist super wie immer, nur warte ich gespannt darauf, wann endlich eine Komplettlösung für *Prince of Persia 2* auftaucht. Ansonsten weiter so. Ihr seid echt Spitzenklasse, Eure Tests der verschiedenen Computerklassen sind super. Alles Gute für die Zukunft und macht weiter so, ihr seid von den Besten die Besten.

David Hoke, 69176 Heidelberg

Ich vertehe Deine Aufregung im Bezug auf den Kampf auf dem Computermarkt. Aber findest Du nicht auch, daß man erst einmal abwarten sollte, was die Zukunft uns bringt. Das Thema Festplattenkapazität könnte sich z.B. durch das CD-ROM von selbst lösen. Denn bis es Spiele mit mehr als 500 MB gibt, wird noch einige Zeit vergehen. Bei Multimedia-Spielen sieht es natürlich etwas anders aus, aber ich möchte hier auf keinen Fall eine neue Diskussion entfachen. Der Spielmarkt ist sehr dynamisch und bis ein System wirklich tot ist, müssen sehr viele Faktoren zusammenspielen. Glaub mir, wir bleiben auch dynamisch und geben alles, was wir in Erfahrung bringen, an unsere Leser weiter. sv

Auch ich habe mich von der allgemeinen Euphorie nach megahertz hungrigen 486'er anstecken lassen und habe mir so ein kleines Wunderwerk der Technik unter meinen Schreibtisch gestellt. Um jetzt gleich meinen neuen Drucker auszu-

probieren, habe ich mich dazu entschlossen, auf einen Leserbrief zu reagieren.

Schon als Amiga-User haben die vielen meist unhaltbaren Prognosen einiger Leser der damaligen Happy Computer zum Thema Amiga vs. Atari ST auf mich störend gewirkt, doch die Aussage des Lesers Tristan Schön Müller in der *POWER PLAY* 10/93 sprengt alles bisher Dagewesene. Ist er doch der Meinung, daß sich auf Dauer nur Amiga, Mac und Archimedes durchsetzen werden. Diese Feststellung wirkt auf mich unüberlegt. Keiner wird bestreiten, daß der Mac schon seit geraumer Zeit gegenüber dem PC gewaltig an Boden gewonnen hat. Dies liegt jedoch vor allen an der neuen Preispolitik von Apple, nun auch den privaten Anwendermarkt ins Auge zu fassen und Computer, die speziell auf dieses Segment zielen, anzubieten. Die Vorteile des Macs sind klar, alles ist aus einer Hand. Viele Entwickler haben die Möglichkeiten des Macs erkannt und setzen ihre Programme für ihn um. Der gewaltige Vorteil des PCs, nämlich die noch wesentlich höhere Verbreitung und Anzahl an verschiedenen Spielen und Anwendungen lassen den PC eine Menge Boden gutmachen, die exzellenten Aufrüstungsmöglichkeiten tun ihr übriges.

Doch warum hier Amiga und Archimedes, der PC aber nicht, erwähnt werden, bleibt für mich ein Rätsel. Sicher, der Archimedes ist mit seiner RISC-Technik eine Innovation. Ich will auch nicht bestreiten, daß der Rechner es wert wäre, zu einem Kauf in Erwägung gezogen werden. Doch erstens, wer hat schon einen

und zweitens, bekommt man ihn fast nirgends. Zum Thema Amiga kann man im Moment sehr schlecht etwas sagen. Tatsache aber ist, daß das CD-I gefloppt ist und mittlerweile vom Markt genommen wurde. Daß der Amiga 500, 2000 und 600 kaum Marktchancen mehr haben, ist auch nicht erst seit heute bekannt. Bleibt abzuwarten, was der Amiga 1200 und der Amiga 4000 mit sich bringen. Vielleicht spricht ja der Falcon noch ein unerwartetes Wörtchen mit und geht nicht den Weg des Atari ST.

Bei allen diesen Überlegungen sollte man nicht außer Acht lassen, daß der Personal Computer ursprünglich als reiner Bürocomputer konzipiert wurde. Diesen Markt führt er auch heute noch an. Wenn also jemand nach Büroschlüssel am Feierabend ein Spielchen wagen will, was bietet sich dann besser an als der PC.

In diesem Sinne danke ich Euch für Eure hervorragende Zeitschrift und bleibt so, wie Ihr seid. (Michael, danke für das tolle Statement zum Thema Mario in der *Power Play* 10/93, Seite 127, Du sprichst mir aus der Seele)

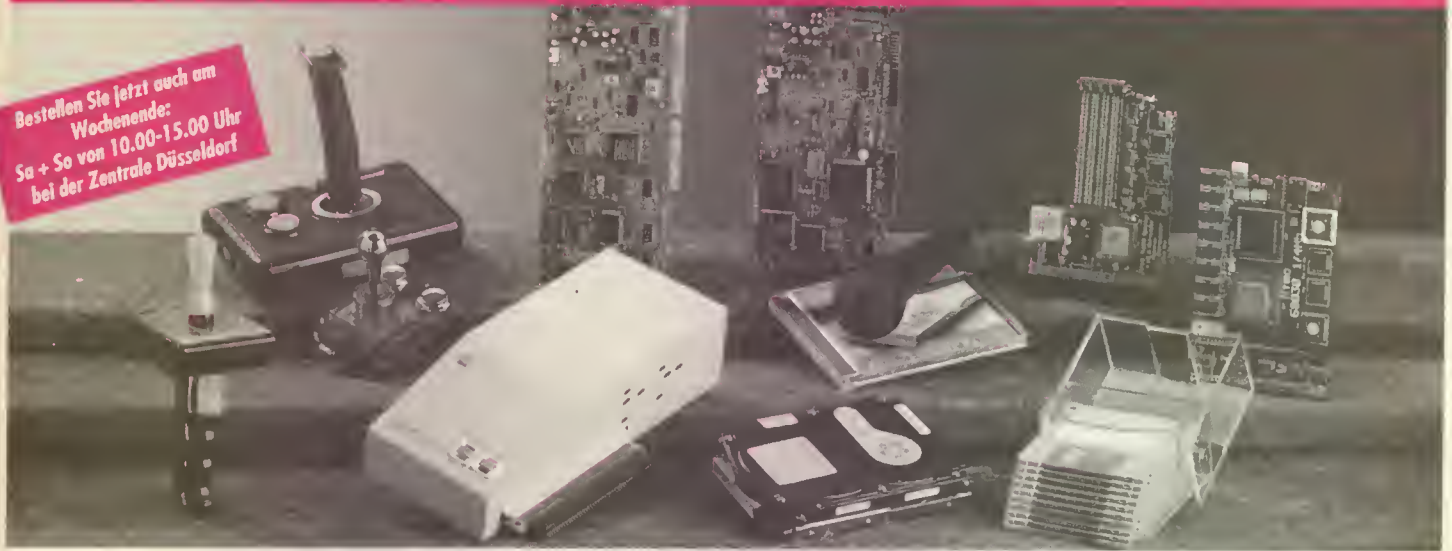
Ingo Hedlafs, 26427 Esens

Das war eine sehr gute Analyse und ich hoffe, daß viele dieses Special lesen. Ich glaube, dieses Thema könnte jetzt wieder für einige Ausgaben ruhen. Auch wenn ich mich wiederholen sollte: Annahmen, Vermutungen und Prognosen sind keine Tatsachen. Der Markt reagiert einzig nach den Gesetzen des Chaos und die Möglichkeiten sind schließlich unbegrenzt. sv

Hallo Ingo, danke für die moralische Unterstützung in Sachen Mario: Ich hab schon immer gewußt, daß es noch ein paar Leute gibt, die nicht von der Mariomania angesteckt sind. mh

Bei SOFT & SOUND: Reihenweise Schweinepreise

Bestellen Sie jetzt auch am
Wochenende:
Sa + So von 10.00-15.00 Uhr
bei der Zentrale Düsseldorf



Soundblaster Pro Deluxe
mit Lemmings und Indy 500288,88
Soundblaster 16 SP, deutsch333,33
Soundblaster 16 ASP, deutsch....*404,04
Double Speed CD-Rom Matsushita 562
(Panasonic), Multisession.....*499,99

Soundblaster 16SP und Double
Speed-CD-Rom Matsushita 562...*808,88
Soundblaster Pro deluxe, Lemmings, Indy
500+CD-Rom Mitsumi LU 0055*616,66
Festplatten Amiga 500/2000:
130 MB/15ms/8MB Ram option.....*666,66

210 MB/15ms/8MB Ram option.....*777,77
Multi Media Professional Kit mit
Double Speed-CD-Rom Matsushita 562,
Audio Concept 16-Bit Soundkarte, Joystick,
Micro, Boxen, 14.000 Programmen und
über 1.700 Spielen.....*899,99

Worden Sie I.W.C. Mitglied
und profitieren Sie:
- Einkauf von neuen Produkten
zum Testen
- Verbilligter Einkauf für
Mitglieder
- Vereinseigentum kann zu
Hause getestet werden
- Hotline für Mitglieder
- Weiterbildungsangebote
- Infoveranstaltungen
Fragen Sie Ihren
SOFT & SOUND-Partner

L.MATTHÄUS FUBBALL



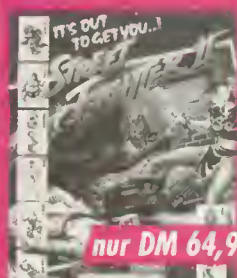
nur DM 69,95

NHL HOCKEY



nur DM 84,95

STREETFIGHTER 2



nur DM 64,95

WING COMMANDER ACADEMY



nur DM 69,95

Alle Preise sind Versandpreise, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich. Alle Preistendenzen variieren Ihre Gültigkeit, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

SOFTWARE HITS FÜR DEN PC

Aces over Europe.....84,95	Jurassic Park.....69,95
Anstoß.....69,95	Lands of Lore.....64,95
Burntime.....84,95	Lost in Time.....89,95
Flugsimulator 5.0124,95	NFL Coaches Football.84,95
CyberRace.....84,95	Pirates Gold.....94,95
Day of the Tentacle....89,95	Privateer.....89,95
Eye of the Beholder ...84,95	Railroad Tycoon Dlx...84,95
Goal.....64,95	Seal Team.....84,95

Karaoke CD "Lyrics"

Chip-Produkt des Monats 10/93,
der Party-Hit mit 10 Songs zum
Mitmachennur 99,90
Songpakete f. Lyrics.nur 59,90
Eratic CD Visual Fantasies,
mehr als 2600 Bilder79,00
Erotic CD Moving Fantasies,
fast 200 Bewegt-Bilder...99,00
(Abgabe nur an Volljährige)



Wenn auch Sie SOFT & SOUND Partner werden
wollen, so rufen Sie die Zentrale Düsseldorf an.

*Zeitgemäße Finanzierung über die Hausbank möglich, 15,4% effektiver Jahreszins.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 Aachen	Schildstr. 4	Tel.: 0241/30131	58 511 Lüdenscheid	Schützenstr. 2	Tel.: 02351/860281
59 755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	Tel.: 02932/1094	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	Tel.: auf Anfrage
51 465 Bergisch-Gladbach	Dr. Robert-Koch-Str.13	Tel.: 02202/43767	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	Tel.: 0621/101203
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	Tel.: 030/3962821	45 468 Mülheim	Oelle 47	Tel.: 0208/390370
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	Tel.: 0521/138033	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	Tel.: 0251/278515
53 123 Bonn	Schieffelsingweg 24	Tel.: 0228/625076	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	Tel.: 06821/26797
38 118 Braunschweig	Halwedestr. 10	Tel.: 040/2246	41 460 Neuss	Hammarstr. 20	Tel.: 02131/278967
40 477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	Tel.: 0211/4910187	26 131 Oldenburg	Edewechter Landstr. 4	Tel.: 0441/501445
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	Tel.: 0203/21084	49 074 Osnabrück	Petersburger Wall 1	Tel.: 0541/586809
91 054 Erlangen	Luitpaldstr. 15	Tel.: 09131/26658	31 224 Peine	Echternstr. 14	Tel.: 05171/72923
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	Tel.: 0761/287112	66 953 Pirmasens	Alleestr. 3	Tel.: 06331/75150
37 085 Göttingen	David Hilbert Str. 2	Tel.: 0551/46563	48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	Tel.: 05971/2219
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	Tel.: 02331/26774	66 121 Saarbrücken	Mainzerstr.78	Tel.: 0681/638629
20 144 Hamburg	Reim Schlump 21	Tel.: 040/458115	66 740 Saarlouis-Fraulaut.	Saarbrücker Str. 22	Tel.: 06831/88159
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	Tel.: 040/2246	67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	Tel.: 06232/49107
34 131 Kassel	Lange Str. 81	Tel.: 0561/39463	66 386 St. Ingbert	Ludwig Str. 14	Tel.: 06894/382850
24 116 Kiel	Sternstr.18	Tel.: 0431/970046	54 290 Trier	Zuckerbergstr. 21	Tel.: 0651/40532
56 068 Koblenz	Markenbildchen Weg 24	Tel.: 0261/31848	67 547 Worms	Luisenstr. 10	Tel.: 06241/88444
50 670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	Tel.: 0221/121806	35 576 Wetzlar	Altenberger Str.30	Tel.: 06441/54520
50 939 Köln	Gottesweg 149	Tel.: 0221/446499	38 300 Wolfenbüttel	Heimstättenweg 23	Tel.: 05331/61820
67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	Tel.: 06121/632722			
23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	Tel.: 0451/794345			

Bestellen Sie zu gängigen

Geschäftszeiten bei Ihrer nächsten

SOFT & SOUND-Filiale oder von

Mo-Fr: 9.00-20.30 Uhr

Sa+So: 10.00-15.00 Uhr

bei der Zentrale Düsseldorf,

Tel: 0211-633 006

SOFT & SOUND Zentrale Düsseldorf, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633006, Fax 0211/6411123

Ein Muß für Kreative!

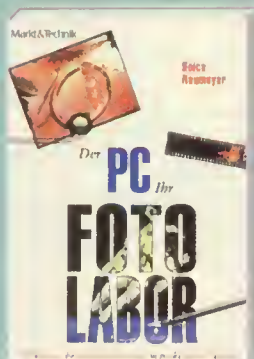


Bildverarbeitung am Mac

Thomas Moschke

Die Bildbearbeitung am Computer (Electronic Imaging) ist seit Jahren ein zentrales Thema für Apple-Macintosh-Anwender. Trotzdem herrscht sehr oft Unklarheit über Techniken, Möglichkeiten und Grenzen dieses Verfahrens. In diesem Buch erfahren Sie alles, was Sie über die Grundlagen der Bildverarbeitung wissen müssen. Sie lernen, wie Illustrationen, Fotos und Bilder in den Mac eingelesen und dort professionell bearbeitet werden. Darüber hinaus beschreibt der Autor auch alle Möglichkeiten der Bildausgabe. Die bei der Bildbearbeitung zum Einsatz kommenden Geräte (Scanner, Still-Video, CD-ROM) werden mit ihren Vor- und Nachteilen behandelt. Ebenso ausführlich stellt das Buch die Themen Bilderstellung und Bildverarbeitung am Macintosh (z. B. Mal-, Zeichen-, CAD-, Renderingprogramme) sowie die Ausgabe der Bilddaten (z. B. Drucker, Diabelichter, Belichtungsstudios) dar. Im Anhang finden Sie außerdem ein ausführliches Kapitel zur Behebung von Fehlern.

1993, 184 Seiten, ISBN 3-87791-575-2, DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-



Der PC – Ihr Fotolabor

Heico Neumeyer

Sie lernen, wie Sie Bilder digital speichern und auf dem PC mit Bildbearbeitungssoftware sowie Grafik- und Präsentationsprogrammen weiterbearbeiten. Das hochwertige, farbige Buch ist ein Muß für alle, die sich professionell mit dem Thema Bildbearbeitung befassen.

1993, 176 Seiten

ISBN 3-87791-573-6

DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-



Scannen

Heiner Henniges

Alle Scanner-Typen und die verfügbare Software im Überblick. Rasterweiten und -winkel, Forbtiefen und Farbräume werden ebenso erklärt wie additive und subtraktive Farbmodelle. Zudem alles über Datenformate sowie die Schrifterkennung und Archivierung von Textvorlagen.

1993, ca. 170 Seiten

ISBN 3-87791-580-9

DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,-



Frage&Antwort für Windows – Das Kompendium

Uda Schmidt

Sie arbeiten sich in eine Übungsfirma ein und lernen so alle Funktionen von F&A kennen. Sie erfahren alles Wichtige über die Datenbank, Datenbankabfragen und Electronic Mail. Mit der Textverarbeitung erstellen Sie Listen. Mit Beispieldiskette.

1993, ca. 700 Seiten, 1 Disk 3,5"

ISBN 3-87791-445-4

DM 79,-, sFr 74,-, öS 616,-



Harvard Graphics für Windows 2.0 – Das Kompendium

Andreas Wegen

Zum Einstieg erproben Sie die Strategien zur Präsentationserstellung anhand eines Beispiels. Anschließend vertiefen Sie nach Ihren Bedürfnissen einzelne Themengebiete. Schnelle Hilfe bieten das Referenz- und Stichwortverzeichnis.

1993, ca. 600 Seiten

ISBN 3-87791-540-X

DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-



Novell NetWare 4.0 – Das Kompendium

Birgit Smadja

Dieser Leitfaden enthält alles, um Novell NetWare fachgerecht zu benutzen, zu betreiben und zu installieren. Von der Verkabelung, der Netzwerkkarten-Einstellung und Arbeitsplatzinstallation über Tips zur Verzeichnisorganisation und Rechtevergabe bis zu File-Server-Installation, Upgrade, Druckerorganisation und Fehlersuche.

1993, ca. 650 Seiten

ISBN 3-87791-487-X

DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-



Das DFÜ-Kompendium

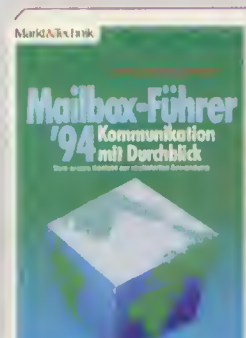
Christion Caroli

Alles Wissen, das Sie im Umgang mit DFÜ benötigen, praxisnah vermittelt! Welches ist das richtige Modem, wie ist es aufgebaut, wie arbeitet man mit Mailboxen, was ist ein Point, wie kann man die Telefonrechnung klein halten usw.

1993, ca. 400 Seiten

ISBN 3-87791-519-1

DM 49,-, sFr 46,-, öS 382,-



Mailbox-Führer '94

B. Hurth/O. Szigon/T. Linke

Berücksichtigt die 150 Boxen, die seit mindestens 1 Jahr existieren, 24 Stunden on line sind und durch ihre Leistung überzeugen. Grundlegendes über DFÜ rundet die Information ab.

1993, ca. 250 Seiten

ISBN 3-87791-511-6

DM 29,80, sFr 28,80, öS 232,-

Programmierer-Know-how



Visual Basic 3.0 für Windows – Das Kompendium
Peter Monadjemi

Neben der fundierten Einführung in die Visual-Basic-Programmierung werden auch fortgeschrittene Profi-Themen wie DDE und OLE, Customs Controls und die Programmierung von Multimedia-Applikationen behandelt. Ein Kapitel geht ausführlich auf alle Unterschiede zur Version 1.0 ein. Die Diskette enthält zudem eine eingeschränkte Visual-Basic-Version, mit der Sie alle Beispielprogramme ausprobieren können.
1993, ca. 750 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-420-9
DM 89,-, sFr 83,-, öS 694,-



Von Pascal zu C/C++

Georg Gläser
Eine Einführung in C++ auf der Basis von Turbo Pascal. Pascal-Programmierer können damit schneller in C/C++ einsteigen. Die Diskette enthält eine C++-Bibliothek zur analytischen Geometrie, ein Formatierungsprogramm für Listings und ein Übersetzungsprogramm von Pascal nach C++.
1993, ca. 300 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-524-8
DM 69,-, sFr 64,-, öS 538,-

Voll im Trend!



Microsoft Office-Paket

Markt & Technik Autoren-Team

Ward für Windows, Excel, Access und PowerPoint in einem Paket. Für alle Anwender, die die gängigsten Programmfunktionen zu einem sensationellen Preis nutzen wollen. Vermittelt das Grundwissen, die wichtigsten Funktionen und deren Einsatz und enthält Daten und Fakten, die im Alltag unentbehrlich sind.
1993, ca. 1300 Seiten, ISBN 3-87791-578-7, DM 79,-, sFr 74,-, öS 616,-

Heiße Tips für Bastler



PC-Labor

H. Bernstein/H.-J. Blank
100 Experimente für die PC-Meßtechnik. Beschreibt Hardware, Software und Sensoren für schnelle Datenerfassung in Verbindung mit PC-Systemen für technische, wissenschaftliche und physikalische Bereiche.
1993, 552 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-497-7
DM 129,-, sFr 119,-, öS 1006,-



Computerschnittstellen und Bussysteme

Klaus Dembowski
Praktische Antworten für die Anwendung, Auswahl und Bewertung von Schnittstellen und Bussystemen z. B. aus PC, SPARC, VME, Multibus oder Feldbus-Umgebungen.
1993, 480 Seiten
ISBN 3-87791-440-3
DM 79,-, sFr 74,-, öS 616,-



PC-Werkstatt – Platinenbuch

Klaus Dembowski
Konfigurieren und Optimieren von ISA-, EISA- und PS/2-Computern. Hilfe bietet die Analyse- und Testkarte, die mit der beiliegenden Platine aufgebaut werden kann.
1992, 528 Seiten, 1 Disk 3,5"
ISBN 3-87791-344-X
DM 98,-, sFr 91,-, öS 764,-

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.



BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 91575 Bildverarbeitung am Mac | <input type="checkbox"/> 91497 PC-Labor |
| <input type="checkbox"/> 91573 Der PC – Ihr Fatalabor | <input type="checkbox"/> 91440 Computerschnittstellen und Bussysteme |
| <input type="checkbox"/> 91580 Scannen | <input type="checkbox"/> 91344 PC-Werkstatt – Platinenbuch |
| <input type="checkbox"/> 91540 Harvard Graphics für Win. 2.0-Komp. | <input type="checkbox"/> 91445 Frage&Antwort für Win.-Komp. |
| <input type="checkbox"/> 91519 Das DFÜ-Kompendium | <input type="checkbox"/> 91420 Visual Basic 3.0 für Win.-Komp. |
| <input type="checkbox"/> 91511 Mailbox-Führer '94 | <input type="checkbox"/> 91524 Von Pascal zu C/C++ |
| <input type="checkbox"/> 91487 Novell NetWare 4.0-Kompendium | |
| <input type="checkbox"/> 91578 Microsoft Office-Paket | |

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,- Versandkosten zahle ich:
per ☐ Nachnahme per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Einsenden an:
Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar
oder per Fax an 0 89/4 60 03-200

Manga Mike packt aus

Mangas sind endlich auch in unseren Breitengraden populärer denn je. Verschiedene deutsche Händler wie der Computerspieleverband CWM in Bad Harzburg, bieten mittlerweile eine ganze Reihe englischsprachiger Mangas auf PAL-Videokassetten. Fans von japanischen Originalen oder Laserdiscs werden bei Galaxy in München fündig.

Die englische Firma Manga Entertainment Ltd., eine Tochterfirma der Island International Company, kommt zur Zeit kaum noch mit der Synchronisation neuer Filme

nach, so groß ist die Nachfrage nach neuen Nippon-Schmankerln. Gerüchtweise sollen sogar vereinzelt Videotheken Verleih-Mangas in ihr Programm aufgenommen haben. Fest steht auf alle Fälle, daß die fernöstliche Zeichentrickschelle rollt: So ist in den vergangenen zwei Monaten eine ganze Menge neuer Filme erschienen. Allerdings schlüpfen mittlerweile auch ein paar weniger interessante und teilweise ganz schön betagte Filme in das umfangreiche Manga-Angebot. Damit Ihr das

sauer verdiente oder ersparte Geld nicht in das falsche Movie investiert, stellen wir Euch hier die neusten Filme kurz vor.

mh

Doomed Megalopolis

Mythen und Märchen spielen in Mangas oft eine ziemlich große Rolle. So auch in dem Schauerdrama *Doomed Mega-*

opolis, von dem jetzt der erste der insgesamt vierteiligen Serie, englisch synchronisiert, erschienen ist. Als Grundstoff dient die Sage, daß vor ein paar hundert Jahren ein armer Wicht versucht hat, eine neue Stadt auf der Kanto-Ebene zu errichten. Dummerweise starb der Knabe bei dem Ver-



Neueröffnung: PowerSoft Versand !! Günstige Eröffnungspreise !!

24 Std. Bestellservice Tel. 02361 / 82781

Wir führen fast alle Spiele!

Preisliste geg. Einsendung Eurer Adresse!

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7/- bei Nachnahme DM 9,50 (+Zahlgartengebühr DM 3) / Ausland nur gegen Vorkasse DM 20/- Ab DM 250 Versandkostenfrei

Programm	PC	Amiga	Programm	PC	Amiga
Aces over Europe	76	--- DV	Might & Magic 5	80	--- DV
Airbus A320 America	82	82 DH	Monkey Island 2	76	76 DV
A-Train	88	74 DV	NHL Hockey	75	--- DH
A-Train Construction Kit	42	42 DV	Pinball Dreams	57	44 DH
Battle Team	70	63 DH	Pirates Gold	89	--- DV
Bundliga Manager Pro2.0	60	60 DV	Prince of Persia 2	65	--- DH
Burning Steel	74	--- DV	Privateer	80	--- DV
Burntime	74	63 DV	Railroad Deluxe	75	--- DH
Civilization	88	73 DV	Reach for the Skies	58	50 DH
Der Patrizier CD-Rom	82	--- DV	Secret of Monkey Island	76	63 DV
Desert Strike	---	58 DH	Sensible Soccer 92/93	50	45 DH
Eishockey Manager	76	70 DV	Sim City Deluxe	76	76 DV
Fields of Glory	85	--- DH	Sim Farm	69	--- DV
Flashback	64	59 DV	Soccer Kid	---	58 DH
Gon!	57	50 DH	Space Legends	69	63 DH
Gunship 2000	85	63 DH	Space Quest 5	63	--- DV
Hardball 3	63	--- EV	Street Fighter 2	58	52 DH
Hattrick!	75	65 DV	Strike Commander	80	--- DH
History Line 1914-18	75	75 DV	Syndicate	75	57 DV
Jurassic Park	63	51 DV	Trodders	63	44 DH
Legends of Kyrandia	63	63 DV	Ultima 7	76	--- DV
Lemmings 2	75	58 DH	Wall Street Manager	76	--- DV
Links 386 Pro	87	--- DH	War in the Gulf	70	64 DH
Lost Vikings	75	65 DV	Wayne Gretzky 3	76	--- EV
Lothar Matthäus	63	57 DV	Wayne's World	57	--- DH
Mad News	75	65 DV	X-Wing Mission Disk 1	38	--- EV
Mad TV	74	63 DV	X-Wing /EV für 70,-	82	--- DH
Maniac Mansion 2	80	--- DV	Zeppelin	76	--- DV

PowerSoft Versand; Krumme Str.5;
45665 Recklinghausen; Tel.: 02361/82781

ERROR 2001

Der Softwarehandel für Computerspiele.

Fordern Sie die kostenlose Preisliste an. Sie erhalten eine Gesamtliste für Amiga 500, MS-DOS und Atari ST. Sie erhalten ab zwei Spiele 3% Rabatt. Für jede Bestellung erhalten Sie ein Werbegeschenk, und bei einem Bestellwert von DM 200,- erhalten Sie noch ein kostenloses Spiel unserer Wahl. Sie erreichen uns unter folgender Anschrift:

ERROR 2001 - P. Calo -
Postfach 1156 • 88677 Markdorf
Tel.: 0 75 44/7 32 64 • Fax: 0 75 44/7 36 70
Bitte System angeben

AUSTRIA HARD & SOFT

***** SPIELE FÜR *****

PC's AMIGA & ATARI ab 119,-
SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-
GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-
Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4



such, seinen Bauraum zu erfüllen. Heute meinen die Japaner, daß der Geist dieses Mannes über Tokyo wacht. Die Legende berichtet außerdem, daß jeder, der die Ruhe dieses Mannes stört, für immer verflucht sei: Jede Menge Stoff, aus dem ein Film geschnitten ist. Die erste Folge des Animes spielt im Tokyo des Jahres 1908. Der Architekt Shibusawa soll einen kompletten Neubau-Plan erstellen, ohne die Ruhe des Geistes zu stören. Wie sollte es auch anders sein: Ein mieser Bösewicht namens Yasunori Kato pfuscht Shibusawa ins Handwerk und haut ordentlich auf den Putz. Für den europäischen Betrachter ist *Doomed Megalopolis*, obgleich technisch ordentlich gemacht, für meinen Geschmack leider etwas unverdaulich. Besser als der Kollege *3x3 Eyes* ist dieser Film aber allemal. Ich rate zum Probeschauen – wenn's möglich ist.

Name: **Doomed Megalopolis**
 Alterstreigabe: **Ab 15 Jahre**
 Länge: **ca. 45 Minuten**



Lensman

Insider spitzen beim Namen *Lensman* ein wenig die Ohren. Zum einen basiert der Film – allerdings ziemlich frei – auf der dritten *Galactic Patrol*-Novelle von E.E. "Doc" Smith. Eine weitere Besonderheit: Neben herkömmlichen Zeichentricktechniken wurde für einige Sequenzen ausgiebig von der Rechenpower des Supercomputers "Gray 1" Gebrauch gemacht. Trotz der tollen Computeranimationen hängt *Lensman* den ausgereiften und jüngeren Anime-Kollegen um ein paar Zelluloidlängen hinterher. Die ordentliche Story macht die schlaffe Qualität des Films nur bedingt wieder wett: Im Weltall des Jahres 2500 befindet sich die Menschheit im Krieg mit dem Boskonischen Imperium. Der Tyrann Helmuth (!) – erinnert ein wenig an den Imperator aus "Star Wars" – schickt seine waffenstarenden Raumschiffsflotten los, um die Menschheit zu vernichten. Nur eine Spezialtruppe, *Lensmen* genannt, kann dem Miesling Einhalt gebieten. Jeder dieser Superhelden hat eine Speziallinse auf dem Handrücken implantiert, die ihm besondere



Fähigkeiten geben – daher der Name. Held des Filmes ist *Lensman* Kimball Kinnison, der zu guter Letzt dem bösen Helmuth das Lebenslicht (fast) ausblasen kann. Eine Fortsetzung folgt sicherlich demnächst.

Name: **Lensman**
 Alterstreigabe: **-**
 Länge: **ca. 107 Minuten**

475-jährige Eiche sucht Anschluß!

Die Schutzgemeinschaft Deutscher Wald kämpft für den Erhalt und die Pflege des Ökosystems Wald.



Ich interessiere mich für dieses Thema, bitte senden Sie mir:

Informationen über die SDW
 Probeexemplar von "Unser Wald"
 Infopakete "Wald"
 (5,- DM in Briefmarken)

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ/Ort: _____

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald
 Bundesverband
 Mecklenheimer Allee 79
 5300 Bonn 1
 Tel. 0228/65 8462 o. 69 63 60
 Fax 0228/65 69 80
 Spendenkonto: 031019995, BLZ 380 500 00



Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.

Okay Soft
 Inh. Norbert Wismar
 Am Graben 2 92557 Weiding
 Tel. 09674-1279 Fax -1294
 hotline news -8405

PC	AMIGA
1869	DV 81.90 67.90
Betrayer et Krondor	DV 72.90
Body Blows	DA 55.90 47.90
Burntime	DV 75.90 63.90
Cyberace	DV 89.90
Day of Tentacle	DV 87.90
Der Petznier	DV 81.90 67.90
Dracula	DA 75.90
Eishockey Manager	DV 79.90 69.90
Eye of Beholder 3	DV 80.90
Flashback	DV 66.90 59.90
Flugsimulator 5.0	DA 72.90 62.90
Goal (Kick off 3)	DA 86.90 63.90
Gunship 2000	DV 79.90 64.90
Hennibal	DV 86.90 77.90
Indiana Jones IV	DV 57.90 61.90
Isler II	DV 78.90 76.90
Jonathon	DV 70.90 59.90
Jurassic Park	DV 76.90
Kasparovs Gamebit	DA 66.90 59.90
Larry 6	DV 79.90 59.90
Legend of Kyrandia	DV 82.90 69.90
Lemmings II	DV 79.90
Lost Vikings	DV 86.90
Master of Orion	DA 42.90 40.90
Might + Magic 6	DA 64.90 49.90
One Step Beyond	DA 65.90
Pinball Dreams	DA 69.90
Pinball 8 Ball Deluxe	DA 66.90
Police Quest 4	DA 54.90
Prime Mover	DA 66.90
Prince of Persia 2	DA 81.90
Privateer	DA 39.90
Speech Pack	DA 57.90 48.90
Sensible Soccer 92/93	DA 86.90
Strike Commander	DA 41.90
Speech Pack	DA 41.90
Tactical Doper	DA 66.90
Stronghold	DV 77.90 48.90
Superfrog	DV 61.90 60.90
Syndicate	DV 77.90 69.90
Take a Break Pinball	DA 65.90
War in the Gulf	DA 58.90 55.90
Wing Com. Academy	DA 87.90
Worlds of Legend	DV 57.90
X-Wing	DV 69.90 56.90
Upgrade	
Yo! Joe!	

Lösungshefte ab 9,90 !!

kostenlose Komplettliste anfordern !!	
Soundblaster 16 Basic	285.-
Soundblaster 16 ASP	429.-
Soundblaster Pro	239.-
Soundblaster	149.-
Waveblaster	389.-
GRAVIS Ultrasound	359.-
CD ROM Mitsumi FX001 S	369.-
GRAVIS Joystick	69.-

Vorauskauf o. Stammkunden 4,90; Nachnahme 7,90
 Ausland, Erstlieferung nur Vorauskauf DM 12,50

Soft & Hardware

Uhlmann & Eisermann GbR

Dreilindenstr. 17 • 04177 Leipzig • Tel. & Fax 03 41/4 78 77 81

	PC	Amiga		
X-Wing Upgrade Kit	DV 54,00 DM	-	HD - Disketten 3,5" 100 % fehlerfrei	11,90 DM
Burntime	DV 82,00 DM	67,00 DM	DD - Disketten 3,5" 100 % fehlerfrei	7,90 DM
Pirates Gold	DV 89,00 DM	-	Amiga 600	349,00 DM
Privateer	DA 79,00 DM	-	Amiga 1200	669,00 DM
Privateer Speech P	DA 37,00 DM	-	externes Laufwerk Amiga	119,00 DM
NHL Hockey	DA 81,00 DM	-	Speichererweiterung A 600 1 M8	99,00 DM
Lost in Time	DV 87,00 DM	-	CD - ROMs ab 9,90 DM z.B. VGA	
Lands of Lore	DV * 60,00 DM	-	Spectrum 29,00 DM, Top 101	19,90 DM
Aces over Europe	DV * 81,00 DM	-	Panasonic Double - Speed CD-ROM	
Lothar Matthaus	DV * 67,00 DM	61,00 DM	LW (multisessionfähig)	499,00 DM
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.			Master Boomer (adlib- u Soundblaster kompatibel!)	99,00 DM

Weitere Hard- u. Software auf Anfrage, eine Preisliste schicken wir Ihnen gerne zu. Bitte System angeben.

Ladenverkauf: Montag - Freitag 10.00 - 18.00 Uhr • Samstag 10.00 - 14.00 Uhr

Versand: Nachnahme 9,- DM (zzgl. Zahlkartengebühr) • Vorkasse (Scheck) 6,- DM • Ladenpreise können variieren • Es gelten unsere AGB • Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

MICRO PROSE™
 SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse ist Hersteller von Computerspielen und sucht für den Raum München, Bonn/Aachen, Bielefeld/Osnabrück, Mannheim/Heidelberg und für das westliche Ruhrgebiet:

Merchandiser/innen

für den Kaufhausbereich.

Die Tätigkeit wird anfangs in Teilzeit (ca. 30 Stunden monatlich – saisonbedingt) ausgeführt, bietet jedoch die Möglichkeit zur späteren FestEinstellung. Natürlich werden wir Ihre Tätigkeit angemessen honorieren; Fahrtkosten und Spesen werden selbstverständlich erstattet.

Haben Sie Interesse? Dann schicken Sie bitte Ihre aussagefähige Bewerbung an:

MicroProse Software GmbH

z. Hd. Frau Redeker • Hauptstraße 70 • 33397 Rietberg

Vampire Hunter D

Spätestens seit dem neugotischen Zelluloid-Bilderbogen *Dracula* sind die untoten Blut-sauger wieder gesellschaftsfähig. Sind bislang die Vampire in der Minderzahl, sieht die Sache im Jahr 12090 schon ganz anders aus. Hier beherrschen, wenn's nach dem Zeichentrickfilm *Vampire Hunter D* geht, die Vampire die Welt. Chefsauger ist der mordlustige Baron Magnus Lee, der seine spitzen Fänge mit Vorliebe in den zarten Hals junger Mädchen schlägt. Jetzt hat Lee seine blutunterlaufenen Augen auf eine junge Farmersfrau geworfen, die alleine mit ihrem Sohn in der Einöde einer Wüste lebt. Die Frau heuert einen professionellen Vampir-Killer an, der sie vor Lee beschützen soll. Der van Helsing der Zukunft nennt sich selbst "D" und hat nicht nur einen merkwürdigen Beruf, sondern benimmt sich auch extrem eigenartig. Erst am Ende des Films wird die Identität "D"s



gelüftet – wir garantieren schon mal eine hübsche Überraschung. Obwohl der Film von den gleichen Leuten gemacht wurde, die für den Splatterstreifen *Fist of the Northstar* verantwortlich sind, wird bei *Vampire Hunter D* mit übertriebener Gewaltdarstellung glücklicherweise gespart. Zwar fließt immer noch etwas Blut, aber nicht mehr so exzessiv.

Name: Vampire Hunter D
Altersfreigabe: Ab 15 Jahre
Länge: ca. 80 Minuten

Judge

Das Problem gibt's nicht nur in Japan: Echte Gerechtigkeit und die reale Rechtsprechung klaffen oftmals ziemlich weit auseinander. Außerdem haben die Todesopfer von Gewaltverbrechen logischerweise keine Chance, vor einem Gericht auszusagen – zumindest nicht in dieser Welt. Da in Comics bekanntlich alles möglich ist, finden die Opfer ungeklärter oder nur schwach geahndeter Verbrechen vor dem Geistergericht der Dunkelheit Gehör. Staatsanwalt und Vollstrecker dieses Gerichtes ist der *Judge*. Normalerweise in der realen Welt ein unbekannter, tolpatschiger und etwas schusseliger Büroangestellter, verwandelt sich der *Judge* beim nächsten Gerichtstermin in



einen gnadenlosen Killer. Seine Waffe ist das Buch der Gerechtigkeit: Komplet in Menschenhaut gebunden und mit lebendigen Seiten gefüllt, hetzt der *Judge* Verbrecher, die der weltlichen Justiz entkommen sind. In einem Fall einen Konzernchef, der seinen Partner kaltblütig ermordet hat. Der *Judge* macht in dem Fall aber die Rechnung ohne den Wirt oder besser ohne den Anwalt des Übeltäters. Dieser ist nämlich genauso mächtig wie sein Counterpart, und nur eine Verhandlung vor dem Gericht der Dunkelheit entscheidet das Duell der Giganten. *Judge* ist eines der wenigen Highlights bei den Manga-Neuerscheinungen. Die Story ist

GAME LAND EXPRESS

Der Video & Computerspiele-Versand im Norden

AMIGA 1200 – 4000

Deluxe Paint 4.5 AGA259,95 DM
Transarctica69,95 DM Zool69,95 DM

AMIGA

Apocalypse.....64,95 DM Dune 279,95 DM
Yo! Joe!.....69,95 DM Syndicate.....79,95 DM
Traps'n Treasures .79,95 DM Zero79,95 DM
Tornado.....89,95 DM Burntime89,95 DM
Projekt Terra.....79,95 DM Walker79,95 DM

Super NES

Mario is Missing.....130,00 DM
Marion Allstars.....99,00 DM
Mortal Kombat.....139,95 DM
Star Wing....119,95 DM Bubsy119,95 DM
Action Replay S-NES99,00 DM

Preisliste kostenlos anfordern! An- und Verkauf von gebrauchten Spielen!
Bestellung schriftlich, Anrufbeantworter oder per Fax: 0 45 25/38 76

GAME LAND EXPRESS

Plöner Straße 35, 23623 Ahrensböök

Dragonlance 94
13 Großformatbilder in Farbe (Posterqualität)
24.-DM
(+ Versandkosten)

Wir führen auch Computer-
Brett- & Rollenspiele
(SF/Fantasy, Zinnfiguren, Zubehör)

PLAYSOFT Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Neuer Versandkatalog gegen 5,- DM in Briefmarken

tm, Robert Elmschütter TDR Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TDR Inc.

HÄNDLER

hergehört

WIR SUCHEN NOCH VERTRIEBSPARTNER
Wir bieten Spielesoftware für:

Amiga
PC

Sega Megadrive
Super Nintendo
Game Boy etc.

Anfragen richten Sie bitte an:
S.C.S. Versand Inhaber Jörg Zahler
Hohenzollernstr.9 66333 Völklingen

Keine Vertragliche Bindung
Top Kondition
Auch Importware

Tel.06898/26424
Fax " /27587



zwar ziemlich abgefahren, aber hat das Potential zu einem echten Knaller. Meine Empfehlung: Kaufen.

The Heroic Legend of Arslan: Part 1

The Heroic Legend of Arslan: Part 1 hat uns, von den hier vorgestellten Animes, mit Abstand am besten gefallen. Hier stimmt einfach alles: Die Story mit allem Drum und Dran, eine hervorragende Zeichenqualität und witzige Charaktere. Außerdem ist *The Heroic Legend of Arslan: Part 1* einer der wenigen Zeichentrickfilme, die im Widescreen-Format (mit schwarzem Balken am oberen und unteren Bildrand) gezeigt wird.

Und darum geht's: Andragoras ist der König des Landes Pulse. Dummerweise befindet sich Pulse im Krieg mit dem Nachbarland Lusitania, es kommt unweigerlich zum Krieg. Bei der entscheidenden Schlacht wird Andragoras von einem seiner eigenen Generäle verraten, die Lusitanier gewinnen und erobern Pulse. Der Schlacht können nur Andragoras Sohn, Prinz Arslan, und sein Leibwächter Daryoon entkommen. Beide Brüten jetzt über einem Plan, wie Pulse wieder befreit werden kann. Auf der Suche nach Hilfe gabeln die beiden den Künstler Narsus und die verschworene Kriegerin Phranghese auf. Leider gibt's im Moment nur den ersten Teil in englischer Sprache, der zweite Part soll erst im nächsten Jahr auf den Markt kommen.

Name: Judge
Altersfreigabe: Ab 15 Jahre
Länge: ca. 50 Minuten

Ultimate Teacher

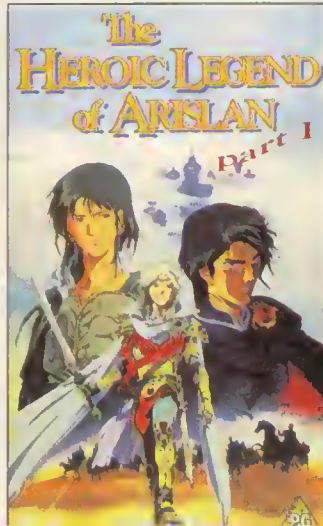
Jetzt wissen wir, warum japanische Mädchen so couragiert und erfolgreich sind: Das Geheimnis holder Nipponweiblichkeit liegt in der Unterwäsche begraben. Eine spezielle Höschen-Sorte, die "Velvet Pussy Panties" machen auch aus der sanftesten Japanerin eine knallharte Kampfmaschine: In *The Ultimate Teacher* trägt die Chefin einer lokalen Jugendgang mit Vorliebe Höschen mit dem Katzens Gesicht. So bewehrt macht Hinako, so der Name der Maid, einem neuen Lehrer an ihrer Schule ordentlich die Hölle heiß. *The Ultimate Teacher* ist eine völlig abgefahrenere Ansammlung abstruser Gags, gemixt mit einer ordentlichen Portion Flachwitz und Slapstick. Dieser Film ist so abgedreht und steckt voller wahnwitziger Ideen, daß der Zuschauer aus dem Lachen kaum noch rauskommt.

Name: Ultimate Teacher

Altersfreigabe: Ab 15 Jahre
Länge: ca. 56 Minuten

Name: The Heroic Legend of Arslan: Part 1

Altersfreigabe: -
Länge: ca. 60 Minuten



HAPPY SOFT

59154 Kamen • Postfach 1131
Telefon: 02307/13241

Für Sie am Telefon: Kario Demand
Geschäftszeiten:
Mo-Do 9-17 Uhr, Fr 9-15.30 Uhr

PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA
10 Intell.Str.Game	78, DH	Fields of Glory	90, DH	Qwak	27, DH
1869	78, DV	Firo And Ice	54, DH	Railroad Deluxe	76, DH
1990 93er Edition	66, DV	Flashback	66, DV	Railway Challenge	66, DV
3D Construct. 2.0	114, DV	Flugsimulator 5.0	126, DV	Red Baron	66, DV
7th Guest (CD-ROM)	126, DH	Forgotten Castle	78, DV	-Mission Disk 1	48, DV
A-Train	90, DV	Formula One GP	90, DH	Return o.J. Phantom	87, DH
Conduction Set	42, DV	Freddy Pharkes DV	63, DV	Risky Woods	59, DH
AA - War 1.1.skies	84, DH	Games - Summer Cha	67, DH	Sabro Team	77, DH
Aces at T. Pacific	66, DH	Games - Winter Cha	66, DH	Sam + Max	72, DV
-Mission Disk 1	48, DV	Gateway	59, DV	Schatz & Silbersee	78, DV
Aces over Europe D	69, DV	Gateway 2	60, DV	Secret Weap of LW	80, DV
Air Combat Class.	78, DV	Go Simulator	79, DH	-kompil. CD ROM	83, DV
Air Warrior	90, DH	Goal 1	59, DH	-DO 335	37, DV
Airbus A 320	66, DV	Goblins 2	86, DV	Sensi.Sorcer 92/93	53, DH
Airbus A 320 Amer.	84, DH	Greatest Comp.	60, DV	Shadow o.J. Comet	83, DV
Alien 3	48, DH	Gunship 2000	87, DH	Shadowcaster	77, DH
Alien Breed 2	54, DH	Gunship 2000 Data	53, DH	Sharlack Holmes	77, DV
Alien Breed	84, DV	Hannibal	78, DV	Shuttle	53, DH
Alone in The Dark	66, DV	Hardball 3	62, DV	Siege	61, DV
Anshuss	66, DV	Harlequin	75, DV	-Data Dogs of War	41, DV
Arabian Nights	59, DV	Hatfield	78, DV	Silent Service 2	76, DH
Assassin	48, DH	High Command	78, DV	Sim Ant	78, DV
Aufschprung Ost	66, DV	Hired Guns	77, DH	Sim City Deluxe	78, DV
8 17 Flying Forts	90, DH	History Line 14-18	75, DV	Sim City Terr.Edit	35, DH
Bards Tale Compact	60, DH	HDI	43, DH	Sim Earth	81, DH
-Trilogy (BT 1-3)	69, DH	Hook	76, DV	Sim Farm	77, DV
Battle Chess 2	60, DH	Human Race: Standal	53, DV	Sim Lifo	80, DV
Battle Chess 4000	66, DH	Humans	49, DH	Simon the Sorcerer	84, DV
Battle Team	72, DH	Inca	89, DV	Soccer Kid	60, DH
BattleShip Data 2	48, DH	Incredible Machine	65, DV	Space Hulk	82, DH
Bazooka Sue	78, DV	Indiana Jones 3	79, DV	Space Legends	65, DH
BC Kid	59, DH	Indiana Jones 4	82, DV	Space Quest 1	39, DH
Batcruel at Kendor	75, DV	Interna	84, DH	Space Duet 1-4 Comp	79, DV
Birds at Prey	75, DH	Intern.Open Gall	65, DH	Space Duet 5	66, DV
Black Crypt	57, DH	Ishar 2	59, DV	Spaceward Hal	79, DV
Blester	48, DH	John Barnes Soccer	25, DV	Spellcraft	75, DV
Blues Brothers	27, DH	Jonathan	75, DV	Spelljammer	65, DV
Body Blows	54, DH	Jordan in Flight	75, DV	Ster Control 2	65, DV
Body Blows Golact	48, DH	Jurassic Park	64, DV	Ster Trek	79, DV
Bund Man Pro 2 D	66, DV	Kasparovs Gambit	79, DH	Starlord	89, DH
Burning Steel	78, DV	Kathedrale	25, DV	Steigendg. Hotelm.	54, DV
Data 1 America	36, DV	Kings D.5 CD ROM	76, DV	Stormovik	74, DH
-Data 2 Superschl.	36, DV	Kings Quest 6	75, DV	Street Fighter 2	59, DH
Burntime	78, DV	Kings D.6 CD Rom	76, DH	Strike Commander	82, DH
Canon Fodder	48, DH	Lands of Lore DV	59, DV	Str. Comm. + Speech	113, DH
Car and Driver	69, DH	Lands of Lore EV	59, DV	-Speech	41, DH
Carriers	27, DH	Laura Bow 2	65, DV	Tact. Operation 2	39, DV
Carnage at War	78, DV	Legend of Valour	79, DV	Stranghold	66, DV
-Construction Kit	66, DV	Lemmings 2	75, DH	Stunt Island	87, DV
Castles 2	66, DH	Links 386 Pro	88, DH	Super Tetris	49, DV
Chaos Engine	49, DH	-Boy Hill Club	36, DH	Superfrog	47, DH
Chaos/Em up 4 D	32, DV	-Jansbrack (386)	40, DV	Syndicate	77, DV
Christoph Columbus	78, DV	Lion Heart	53, DH	Take a Break Pinb.	64, DV
Chuck York 2	48, DH	Lords of Power	77, DH	Task Force	90, DH
Chuck Y Air Combat	66, DV	Lords of Time	42, DH	Task Force 2	29, DH
Civilization	90, DV	Lost in Time	84, DV	Terminator 2 Chess	65, DH
Clash at Steel	72, DV	The Last Viking	77, DV	Tetris	63, DH
Comanche	84, DV	Lothar Matthaus	64, DV	TFK	84, DH
-Mission Disk 1	48, DV	Lotos 3	59, DH	Thunderhawk	39, DH
Combat Air Patrol	59, DH	Latus Compil.(1-3)	52, DH	Tornado	77, DH
Combat Classics	60, DH	Mad News	77, DV	Tormenta	53, DV
Cool Spot	54, DH	Mania Mansion 2	82, DV	Treasures	60, DH
Crisis in Kremlin	39, DV	Maugpi Island	25, DH	Triple Action 5	35, DH
Crusaders of Dark	84, DV	McDonald Land	54, DH	Tri.Pursuit Deluxe	67, DV
Crystals a Endorio	78, DV	Megamania/Samur.	60, DH	Trails	48, DH
Dark Sun	66, DV	Night and Magic 3	77, DV	Turrican 3	59, DH
Darklands	39, DV	Night and Magic 4	77, DV	Twilight 2000	85, DV
Darkseed 1.5	49, DV	Night and Magic 5	81, DV	Ultima 5	39, DV
DSA	76, DV	Monkey Island 2	77, DV	Ultima 6	39, DH
Delivery Agent	37, DV	Monopoly	74, DV	Ultima 7	79, DV
Dol.Music Cons.2.0	149, DV	Morph	49, DH	-Data Forge al Vir	45, DH
Doluxe P.4.5 AGA	186, DV	Mortal Kombat	59, DH	Ultima 7.2 Serp. 5	77, DH
Der Patrizier	74, DV	HNL Horkey	77, DV	-Data Silver Seed	42, DH
CD ROM	83, DV	Hick Faldo Gall	84, DV	Ultima Trilogy 2	71, DH
Desert Strike	60, DH	Hiro	25, DH	Ultima Underworld	72, DH
Die Schöne u.Biest	77, DV	Ho Second Price	55, DH	Ultima Underw. 2	72, DH
Die Siedler	78, DV	On The Road	60, DV	Uridium 2	36, DH
Daylight	90, DH	One step beyond	46, DH	USS John Young	72, DV
Dracula	78, DH	Overdrive	49, DH	V.I.R. Victory 3	78, DV
Dune	36, DV	Pacific Striko	79, DH	V.I.R. Victory 4	78, DV
Dungeon Master	59, DV	Penthouse Hot Humb	36, DV	Walking Fields	79, DH
Dynatrac	66, DV	Penthouse Deluxe	54, DV	Walker	61, DH
Eight Ball Deluxe	54, DV	PGA Tour Golf Plus	67, DH	Wall Str. Manager	77, DV
Eishockey Manager	78, DV	-Courses	30, DH	Warlords 2	77, DV
Elio 2	72, DV	Pinball Dreams	59, DH	Warlords 2	84, DV
Elvira 2 Jaws al C	39, DV	Pinball Fantasies	56, DH	Ween	66, DV
Elvira Arcade Game	36, DH	Pirates Gold	89, DV	Wing Commander DV	78, DV
Elysium	66, DV	Pirates!	34, DH	Wing Comm. Edition	85, DH
Emerald Mine	66, DV	Police Duest 3	66, DV	WC 2 + Speech	66, DH
Emerald Mine 2	25, DH	Popul. + Promis Land	39, DV	WC 2 Sp.Dp 1+2 zus	62, DH
Emerald Mine 3 Pro	30, DH	Populous 2	70, DH	Wing Com.Academy	49, DV
Empire Deluxe	25, DH	Populous 2 Plus	66, DH	WWF Wrestling	29, DH
Epic	78, DV	Powermanger	62, DH	WWF Wrestling 2	66, DH
Erben des Throns	66, DH	-Data Disk	60, DH	X-Wing	69, DV
Eyo al Boidler 2	72, DV	Princo al Persia	32, DH	X-Wing DH	79, DV
Eye of Bah 3 Dsch	78, DV	Princo al Persia 2	67, DH	-Mission 8 Wing	42, DV
F15 Str. Eagle 3	90, DH	Privateer	79, DH	X-Wing Upgrade Kit	53, DV
F17 Challenge	28, DH	Privateer Speech	39, DV	Xanabots	71, DH
Falcon 3.D	90, DV	Project X	27, DH	Yo! Joel	60, DH
-Mission Disk 1	54, DH	Pratostar	71, DH	Zappelin	75, DV
-Miss.Disk 2 M/G29	54, DH	Duest Ior Glory 3	66, DV	Zool	42, DH
		Duwi	18, DV	Zool 2	48, DH

Superpreise

Händleranfragen erwünscht

Superpreise

Versandkosten: 8,- DM, versandkostenfrei bei Bestellsumme ab 250,- DM

Lieferung per Nachnahme + 4,- DM + Gebühr für Zahlkarte/Vorkasse

Ausland: our Vorkasse + 15,- DM Versandkosten - es gelten unsere AGB

* = bei Drucklegung noch nicht verfügbar - Irrtum und Änderung vorbehalten

SPIELE

Farbig, preiswert, superklasse, gnadenlos



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power für PC

Eva Hoogh

Der schrillste Spielehit des Jahres: „Maniac Mansion 2, Der Tag des Tentakels“ (PC), hier aufs unterhaltsamste grandios gelöst. Aber nicht nur die neueste Version des Kultspiels von LucasArts wird geknackt, auch der Klassiker „Maniac Mansion 1“ wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet.

1993, 128 Seiten

ISBN 3-87791-508-6

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,—



Die... Quest-Spiele-Power

für PC und Amiga

Christian Rogge

Spielführer zu der berühmten Spielreihe von Sierra, alle Versionen von Space Quest, King's Quest, Police Quest, Eco-Quest und Quest for Glory werden gelöst, wobei die jeweils neueste Version am ausführlichsten besprochen wird. Das Buch enthält einen Farbteil mit den besten Bildern aus jedem Spiel!

1993, 229 Seiten

ISBN 3-87791-500-0

DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,—



WEITERHIN LIEFERBAR

PC Spiele '93

H. Lenhardt/B. Schneider

100 aktuelle Spiele im Test.

1992, 275 Seiten, 1 Diskette

ISBN 3-87791-371-7

DM 39,—, sFr 37,—, öS 304,—

Die Geheimnisse des Wing Commander II

Mike Harrison

1992, 240 Seiten

ISBN 3-87791-359-8

DM 29,—, sFr 28,—, öS 226,—



Adventures

Rainer Babel and friends

Ein Genre-Führer der Spitzenklasse, farbig und höchst unterhaltsam. Mit Komplettlösungen zu den berühmtesten Adventures und einer PowerPlay-Liste mit den besten Adventures überhaupt. Ein „Muß“ für jeden Computer-Abenteurer. Und das sind die Hits: Eric, the Unready; Alone in the Dark; Indianer Jones and the Fate of Atlantis; Laura Bow; Legend of Kyrandia; Maniac Mansion 2; The Day of the Tentacle; Monkey Island 2; Lee Chuck's Revenge; The Last Files of Sherlock Holmes; Space Quest 5; Freddy Pharkas; Frontier Pharmacist. 1993, 216 Seiten, ISBN 3-87791-472-1 DM 24,80, sFr 23,80, öS 193,—



Die Lemmings-2-Spiele-Power

für PC und Amiga

Rainer Babel

Nur ein ausgefuchster Retter kann diesmal die Grünschnäpfe vor dem Untergang bewahren. Lemmings 2,



The Tribes ist nicht gerade leicht. Vor allem in höheren Levels ist manche harte Nuß zu knacken. Mit diesem tollen Buch jedoch kann man endgültig zum Super-Lem werden: In raffiniert montierten farbigen Bildern werden auch die schwierigsten Levels genial gelöst und alle Goldmedaillen gewonnen!

1993, 128 Seiten,

ISBN 3-87791-494-2

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,—



Die X-Wing-Piloten-Power für PC

Richard Eisenmenger

Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans. Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Ein Muß für jeden X-Wing-Anwender.

1993, 224 Seiten

ISBN 3-87791-443-8

DM 19,80, sFr 19,80, öS 154,—



WEITERHIN LIEFERBAR

Amiga Spiele II

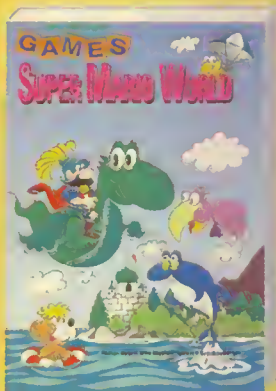
Die bekanntesten und interessantesten Amiga-Spiele im Überblick.

1992, 272 Seiten, ISBN 3-87791-381-4

DM 39,80, sFr 37,80, öS 310,—

POWER

lösungsorientiert für jeden Spielefreak



Super-Mario-World Super Nintendo

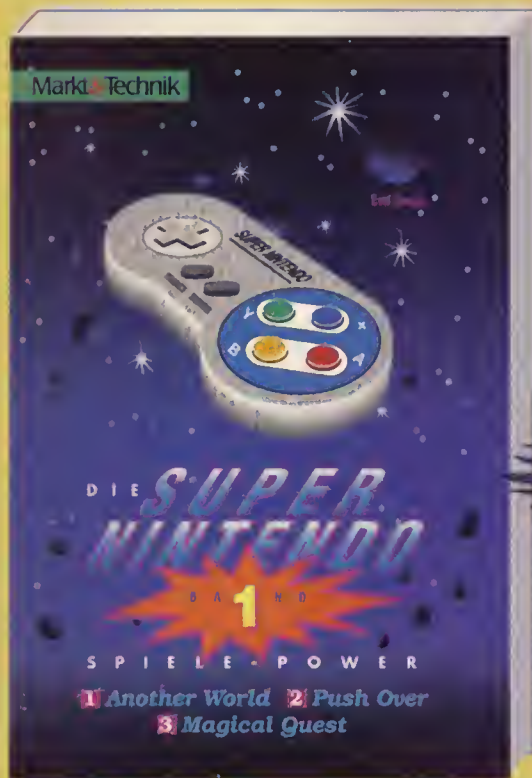
R. Babel/J. Matheuzig/
U. Krackenberger
Mario auf Super NES! Der Super-Hit! Hier das Buch zum Spiel, das nichts (aber auch gar nichts) ausläßt! Man liest, wie man spielt, und bekommt so eine Komplettlösung, und ein vollständiges Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Zusätzlich gibt es zu jedem Kapitelanfang raffiniert montierte Bilder für den totalen Überblick, die alle Geheimnisse lüftet. Optimaler Spielspaß für jeden Mario-Fan! Das durchgehend vierfarbige Buch zum sensationellen Preis.
1993, 128 Seiten
ISBN 3-87791-453-5
DM 19,80, sFr 19,80, aS 154,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Game Boy Band 1

R. DeMaria/Z. Mestan
Dieses Buch führt Sie nach tiefer in die Geheimnisse der Game-Boy-Spiele.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-87791-357-1
DM 29,-, sFr 28,-, aS 226,-



WEITERHIN LIEFERBAR

Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele

R. DeMaria/Z. Mestan/A. Locker
Beschreibt 47 Mega-Drive-Spiele. Mit vielen Tips.
1992, 269 Seiten, ISBN 3-87791-306-7, DM 29,-, sFr 28,-, aS 226,-



Die neue Mega-Drive-Spiele-Power

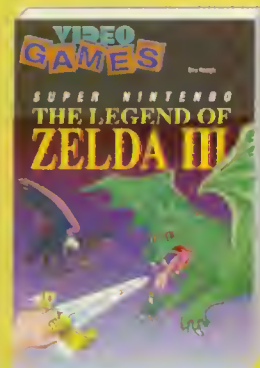
Sega Mega Drive

Eva Haag
Ein toller, ausführlicher Spieleführer zu den phantastischen, genialsten und neuesten Spielen auf der Sega-Mega-Drive-Konsole. Viele, durchgehend farbige Bilder und zahllose Tips und Kniffe sorgen für steßarme Spielsession. Mega-Spaß und eine ruhige Jaypaddhand sind garantiert! Flashhack, Another World, Alien III, Global Gladiator, Tiny Toon Adventures, Eca, der Delphin, World of Illusion u.v.m.
1993, ca. 220 Seiten
ISBN 3-87791-499-3
DM 24,80, sFr 23,80, aS 193,-

Die Super-Nintendo-Spiele-Power

Super Nintendo

Eva Haag
Erster Band einer neuen, farbigen Buchreihe mit jeweils drei aktuellen Tapspielen. Band 1: Another World, Push Over, Magical Quest. Ein farbiges Buch zum irrsinnigen Preis. Mit vielen Tips und Tricks.
1993, ca. 128 Seiten
ISBN 3-87791-503-5
DM 19,80, sFr 19,80, aS 154,-



The Legend of Zelda III Super Nintendo

Eva Haag
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Begleitet Sie auf der gefährvollen Reise durch die phantastische Welt des Spiels. Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-87791-413-6
DM 29,80, sFr 28,80, aS 232,-



Marki & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Warenhaus und im Fachhandel. Sie können aber auch direkt bei uns bestellen.

Markt & Technik

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir:

- ☐ 91508 Die Maniac-Mansion 1&2-Spiele-Power
- ☐ 91500 Die... Quest-Spiele-Power
- ☐ 91472 Adventures
- ☐ 91443 Die X-Wing-Piloten-Power
- ☐ 91494 Die Lemmings-2-Spiele-Power
- ☐ 91371 PC Spiele '93
- ☐ 91359 Die Geheimnisse des Wing Commander II
- ☐ 91381 Amiga Spiele II
- ☐ 91453 Super Mario World
- ☐ 91503 Die Super-Nintendo-Spiele-Power
- ☐ 91413 The Legend of Zelda II
- ☐ 91306 Die Geheimnisse der Mega Drive Spiele
- ☐ 91499 Die neue Mega-Drive-Spiele-Power
- ☐ 91357 Game Boy Band 1
- ☐ 91358 Game Boy Band 2

Den Rechnungsbetrag zuzügl. DM 6,- Versandkosten zahle ich:
per ☐ Nachnahme per ☐ beiliegendem Verrechnungsscheck

Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen:

Name:
Straße:
PLZ/Ort:

Einsenden an:
Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b,
85540 Haar oder per Fax an 0 89/4 60 032-20

fortsetzung folgt

Finstere Mächte und harte Nächte:
Gabriel Knight



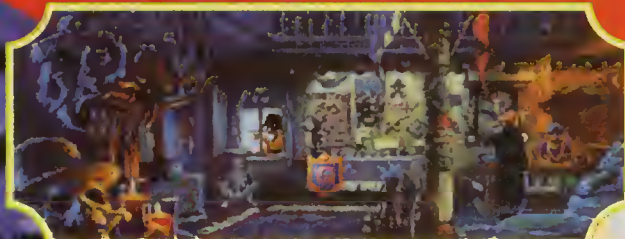
Fly Mi

Flügel
Festigkeit
Fähigkeit
Fähigkeit

POWER
PLAY

◆ 1 ◆

erscheint am
8. Dezember 1993



SAM
&
MAX

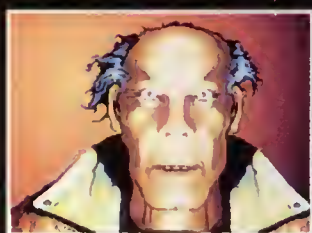


Yeti-Jagd: Sam & Max ist
ein herrliches Abenteuer

Wir hoffen, daß Ihr auf Eurem Weihnachtswunschzettel noch eine ganze Menge Platz gelassen habt: In unserem **Zubehör-spezial** verraten wir, was für zünftigen Spielespaß mit zum Computer gehört. Vom Joystick über garantiert rutschfeste Mauspads bis zur irren Nobel-Soundkarte stellen wir Nützliches, Witziges, Wesentliches und Edles rund um den Computer vor. Natürlich kommen auch flotte Festspiele nicht zu kurz: Wir drehen mit Origins *Strike Commander*-Nachfolger **Pacific Strike** ein paar Runden über dem pazifischen Ocean, gehen mit dem infernalischen LucasArts-Adventure Duo **Sam & Max** auf Yeti-Jagd, begleiten den neusten Sierra-Helden durch das Voodoo-Abenteuer **Gabriel Knight**, drehen in **Police Quest 4** unsere Runden und zocken das On-line-Rollenspiel **MUD**, bis die Telefonleitungen glühen.

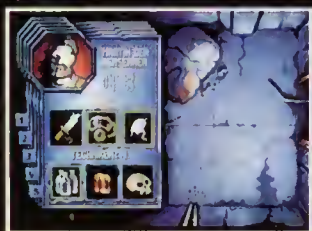
Klassikfans werden sich an dem zweiten Teil unseres **Infocom**-Schwerpunktes erfreuen, High-Tech-Jüngern wird enthüllt, ob Intels Flaggschiff, der **Pentium**, zum Spielen taugt.

BURNTIME



Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**



Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen
... mit einem Wort - Überleben!



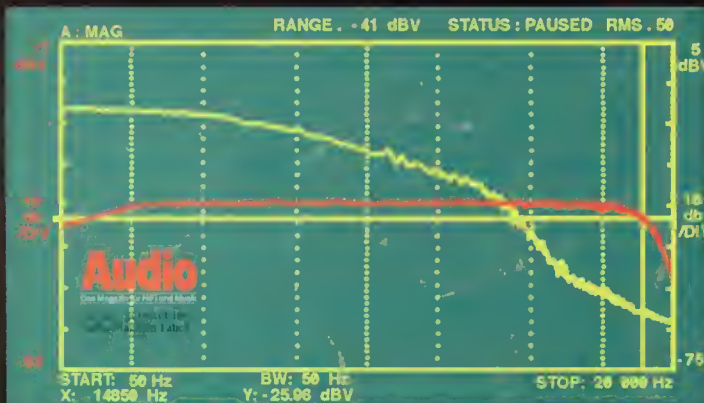
Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab Ende August 1993!

MAX DESIGN, COMPUTERSPIELE GMBH & CO, Waldenburger Straße 13, D-33098 Paderborn

Tel. (0) 52 51 - 74 05 21 / Fax (0) 52 51 - 74 06 21

HiFi-Stereo-Sound

NEU:
CD SOUND DIMENSION
STEREO F/X inkl. CD-ROM-Laufwerk
DM 699,-*

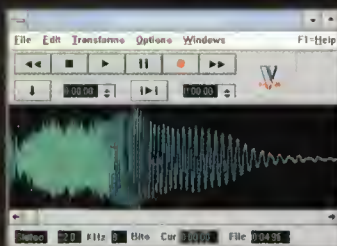


- ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf
- Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



Windows CD - Player: Optional als Zubehör erhältlich.
Kostenlose Demoversion über ATI MailBox.

zum Mono-Preis



WinDAT Digital Audio Transport



CD SOUND DIMENSION inkl. 2 CDs



6 Kanal Stereo-Sound Mixer

STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 179,-*

CD SOUND DIMENSION

Das neue Multimedia Upgrade Kit von ATI besteht aus der STEREO F/X-CD Soundkarte mit integriertem CD ROM-Anschluß, internem Multi-Session fähigen CD ROM-Laufwerk inklusive Kabel und Installations-Software.

Ideal für Multimedia, Business, Games und Schulung.

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- Multi-Session CD-ROM Laufwerk
- Kodak Photo CD-kompatibel
- Quiet CD Rauschfilter
- 6 Kanal Stereo Sound Mixer
- 20 Voice OPL3 FM Chip
- 4 Operator Stereo Synthesizer
- Windows MPC kompatibel
- Bass Booster / 48 dB Dynamic Range
- Hardware Audio Decompression
- inkl. 2 CDs mit 2500 Programmen
- DM 699,-*



DM 179,-
* unverbindl. Preisempfehlung



ATI Technologies GmbH
Am Hochacker 2
85630 Grubbrunn
Mailbox-BBS: 089/46 09 07 66